CLIP STUDIO PAINT PRO/EX 空気感のある背景&キャラのなじませ方

東洋ファンタジー風景の描き方

ゾウノセ・藤ちょこ・角丸つぶら 著



CLIP STUDIO PAINT PRO/EX 空気感のある背景&キャラのなじませ方

東洋ファンタジー風景の描き方

ゾウノセ・藤ちょこ・角丸つぶら 著



Hobby JAPAN

・「CLIP STUDIO PAINT」は、株式会社セルシスの商標または登録商標です。
最新のバージョンは、「1.6.7」（2017 年 9 月現在）となっております。

・本書は「Windows」をベースに解説しておりますが、「macOS」でも問題なくご利用いただけます。
Windows と大きく異なる操作の場合のみ、「( )」の中に macOS での操作手順を明記しております。

・本書に記載された内容は、情報の提供のみを目的としております。
したがって、本書を用いた運用はお客様自身の責任と判断のもとに行ってください。

・本書の情報は 2017 年 9 月のものを掲載しています。
ソフトウェアのバージョンアップなどにより、機能や画像の解説が変更されている場合があります。
また、インターネットの情報に関しては、予告なく URL 先の画面などが変更になる恐れがありますので、ご了承ください。

・本文中に記載されている製品の名称は、一般に関係各社の商標または登録商標です。
なお、本文中では ™、Ⓡ などのマークは省略しています。

・本書に掲載している画像、写真、素材は、営利目的の商用利用を許可しておりません。私的利用の範囲内でのみご利用ください。

はじめに

この本を手に取っていただき、誠にありがとうございます。

本書は、以前執筆した「ファンタジー風景の描き方　CLIP STUDIO PAINT PRO で空気感を表現するテクニック」の続刊的な題名ではありますが、一冊で独立、完結した内容となっています。
また、テクニック的にも別方面からのアプローチも多く、前著をお読みいただいた方にも新たにお勧めできる一冊となっています。

題名の通り、本書のテーマは「東洋」ファンタジーです。
ファンタジーというとどうしても大仰なイメージがあるかもしれませんが、実はちょっとしたアクセントや日常風景の賑やかしとして利用できる側面も持っています。
今回は東洋モチーフということで我々の普段の生活、文化圏と重なる部分も多いかと思います。その近似性からさまざまなシーンのイラストへの転用、活用方法なども読み取っていただけるのではないでしょうか。

しかし「東洋」とはいってもその範囲は広く、和風や中華風はもちろんのこと、インド、東南アジア、モンゴル、果てはトルコまでカバーしています。
ファンタジーというのはさまざまな文化をミックスして作ることができます。
逆をいえば、ミックスする元となる文化を知らないとうまくいかず、中途半端になってしまう恐れもあります。
本書ではファンタジー要素だけではなく、実際の東洋文化圏のモチーフや様式にも言及、解説をしています。それらを通してさまざまな文化の要素を知り、それらをミックスする方法やイラストとして出力する技術も知ってください。

本書はかなり盛りだくさんな内容ですので、１回読んだだけでは消化しきれないと思います。むしろ２回、３回と読み込み少しずつ噛み砕き消化してください。
難しく考えずに楽しく読み、少しずつ学んでいただければ幸いです。

2017 年 9 月　ゾウノセ

この本を手に取ってくださり、ありがとうございます。

本書は、「東洋ファンタジー」にスポットを当てた、いままでありそうでなかったメイキング本になっています。

私は生まれが田舎で、古い民話や信仰が残っている地域だったからか妖怪や八百万の神様など、土着の神秘的な世界に昔から惹かれており、自然とそういったものをテーマにイラストを描くことが多く、その表現に「東洋ファンタジー」の世界は欠かせないものでした。

あくまでも私なりの東洋ファンタジーではありますが、世界観を彩るアイテムや設定も交えて、どのようにイラストを作っていくのか解説しています。

また、私のページでは背景のメイキングはもちろん、キャラクターのいる背景イラストを描く場合、どのようなところに注意したら良いのかなどもポイント的に解説しています。
キャラクターを描いたあとに背景をつけていくときのコツや、キャラクターが埋もれないようにする方法論など、キャラクターは描けるけれど背景に踏み出すことができない、という人たちに向けて一助になればいいなと思いながら執筆しています。
私自身が、昔はキャラクターばかり描いていて、背景が全く描けない人間だったので……。
本書で紹介している技法や考え方は、背景が全く描けないところから、学んだり試行錯誤を繰り返して得てきたものです。どうか少しでも参考になりますよう願っています！

2017 年 9 月　藤ちょこ

本書の使い方

本書は、ペイントソフト「CLIP STUDIO PAINT」を使い、デジタルで東洋らしさのある幻想的な風景イラストを描くための技法書です。
各章ではおもに下記のようなポイントで解説していきます。

1 章…ペイントソフトというデジタルイラストにおける画材の使い方。

2 章…メイキングから学ぶ「キャラと背景のなじませ方」「画面構成の基本」。風景イラストを描くにあたっての普遍的な技術の解説。

3 章…東洋らしいモチーフや模様の紹介、キャラに着せる衣装のコツ。

4 章～ **7** 章…異なる技法による風景イラストのメイキング。

著者であるゾウノセ、藤ちょこの両名が普段実践している技術や考え方を、余すところなく伝えます。

ページの構成

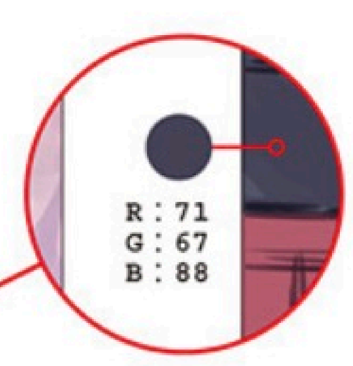
◆メイキングページ

イラストの制作工程を解説します。



作業工程

作業工程を文章と図でわかりやすく解説しています。なお、文章の英字と図の英字が対応しています。



本書は RGB（アールジービー）カラーモデルを基準にしています。下地などのベースとなる色は RGB の数値を表示しています。この色を基準として、色を塗り重ねていきます。

◎ POINT ◎　下地を塗るときの色

下地を塗るときの色は、濃くて彩度の高い色を選ぶと良いでしょう。下地のシルエットや塗り残しの有無などが確認しやすくなります。色の決定は後ほど行うので、何色でも構いません。

POINT

描く際のコツを POINT として解説しています。

東洋らしさのコツ

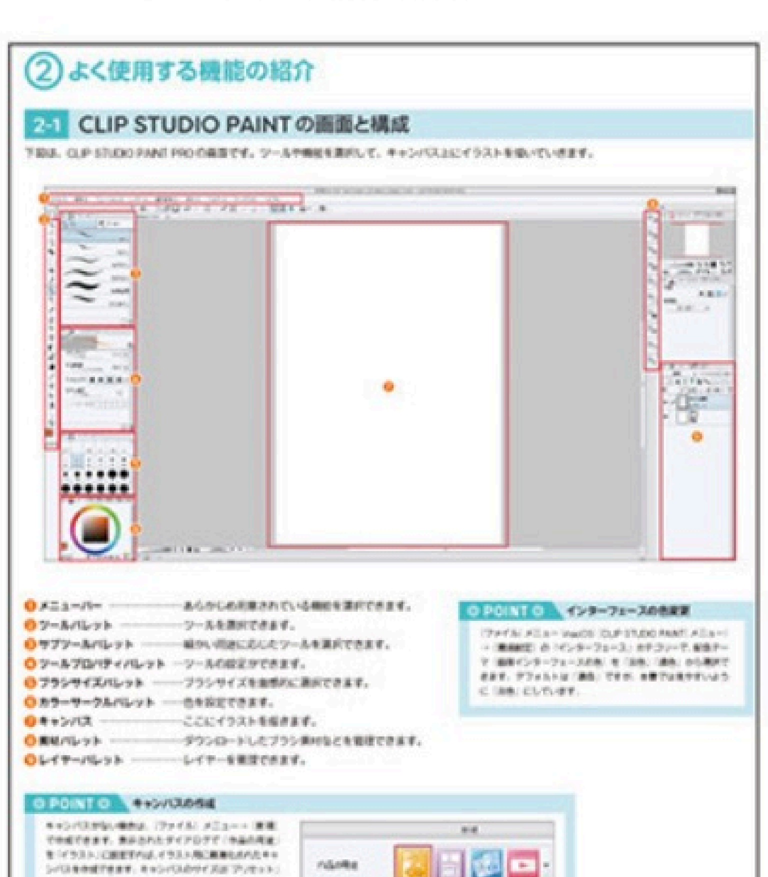
朱色は、東洋らしさを表現する上で欠かせない色です。

東洋らしさのコツ

東洋らしさを出すためのコツを解説します。

◆ペイントソフト解説ページ（1 章）

ツールや機能を解説します。



◆技法ページ（2 章）

風景イラストの技法を解説します。



◆東洋モチーフのページ（3 章）

東洋らしいモチーフを解説します。

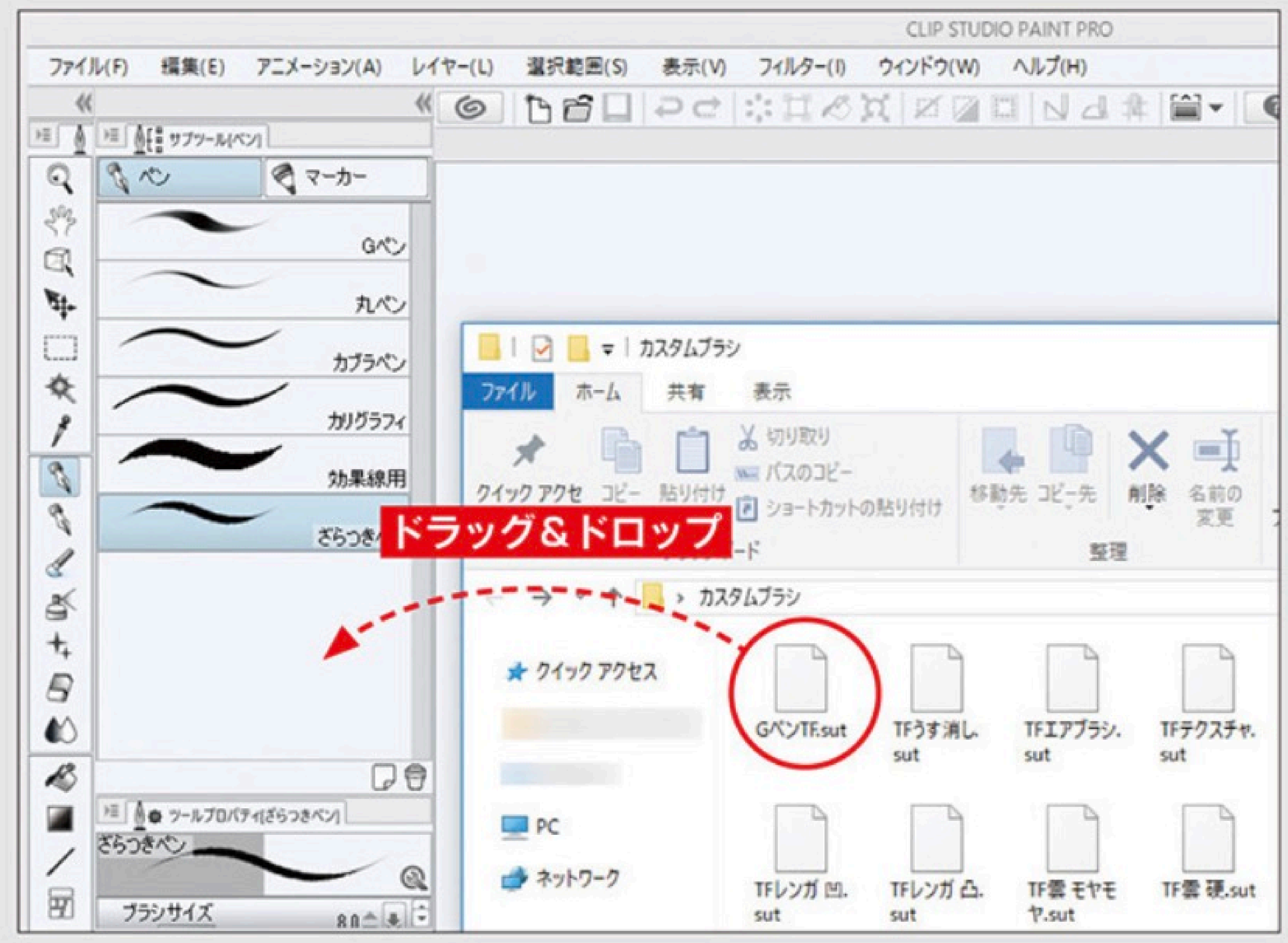


特典データのダウンロード

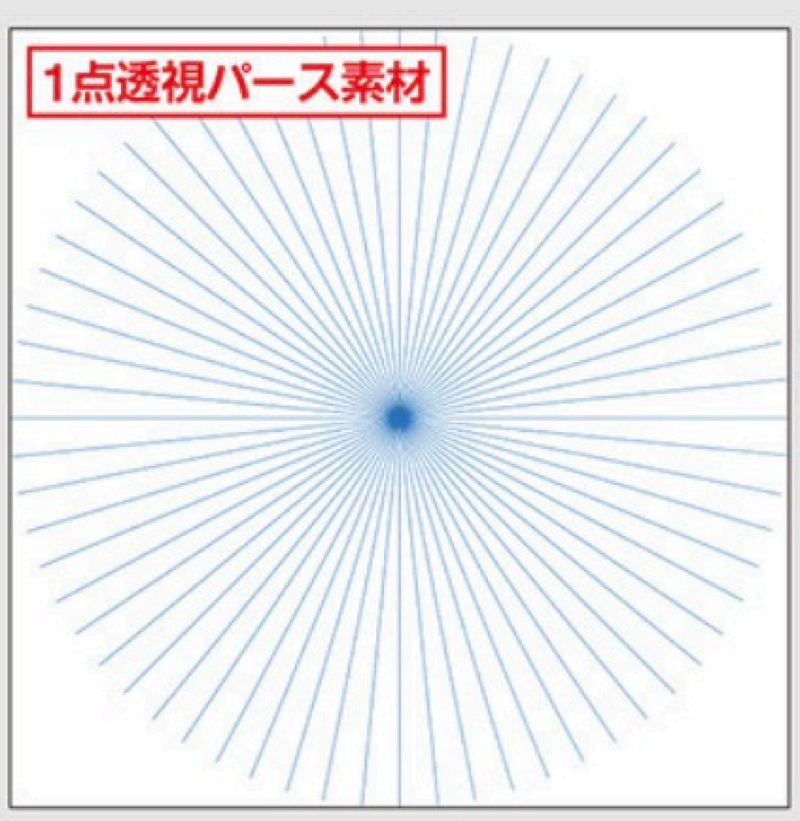
http://hobbyjapan.co.jp/manga_gihou/item/1655/

上記 URL から、本書で使用しているカスタムブラシやテクスチャ素材、イメージスケッチといったデータをダウンロードできます。データのご利用の際は、「ダウンロードデータご使用の前にお読みください .txt」ファイルを必ずお読みください。

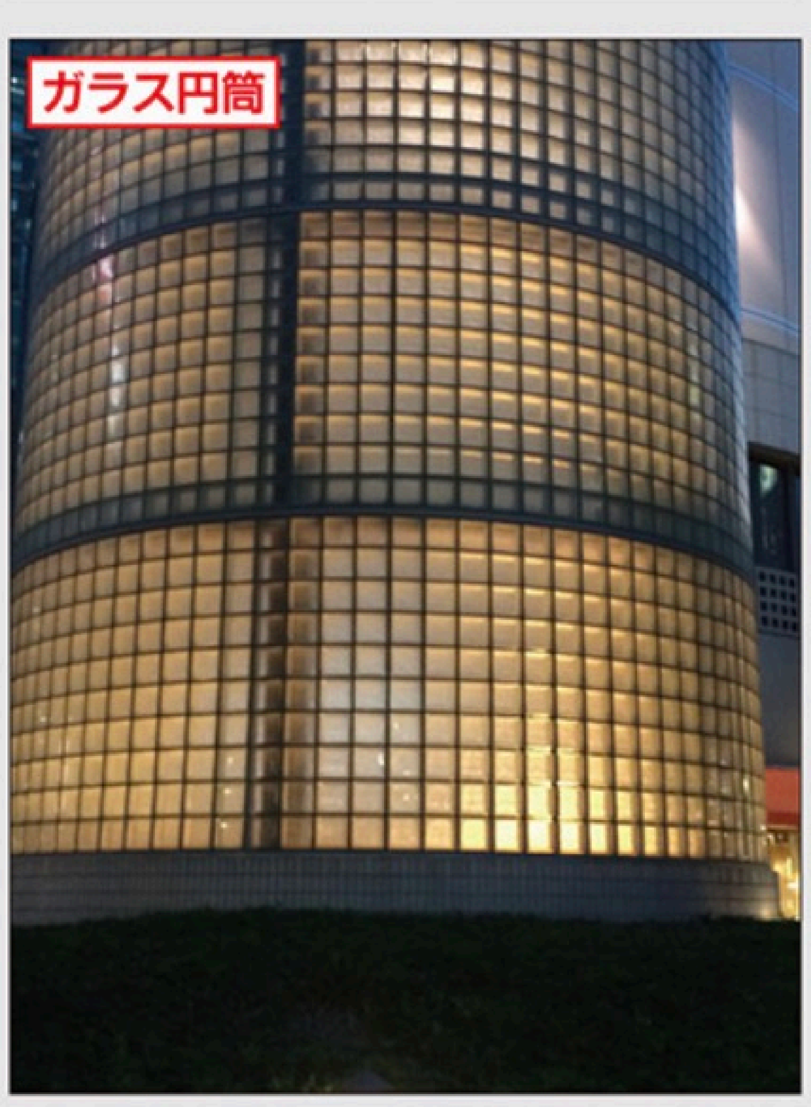
ダウンロードしたカスタムブラシデータは、PC 上のウィンドウから CLIP STUDIO PAINT のサブツールパレットへ、ドラッグ＆ドロップで読み込ませることで利用できます。



本書掲載のイラストで使用した写真やテクスチャ素材、パース素材は、CLIP STUDIO PAINT で読み込むことで利用できます。

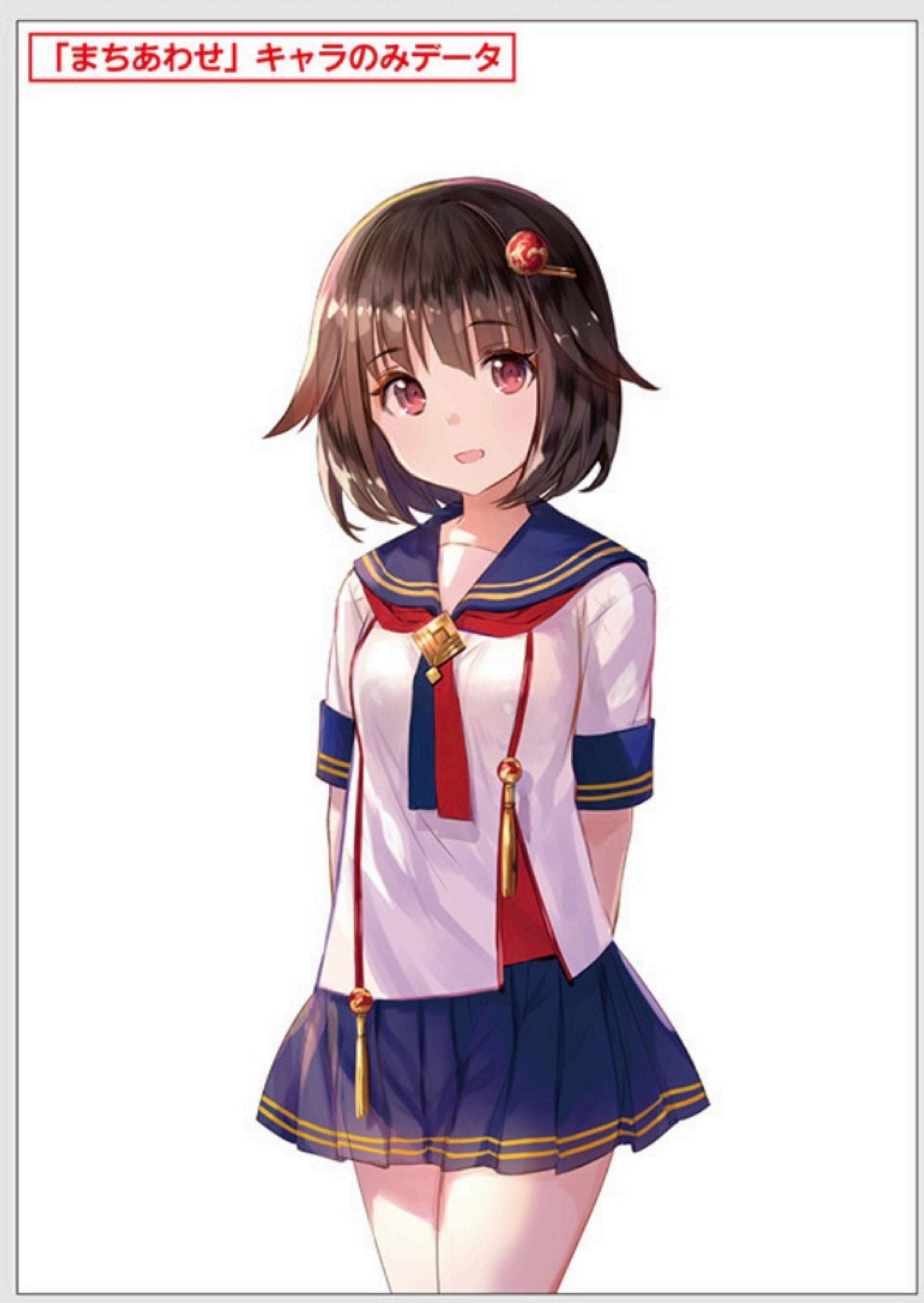

1点透視パース素材


nigi2


ガラス円筒

※特典データのファイルを実行したことによるいかなる結果についても、著者、株式会社セルシス、株式会社ホビージャパンは一切の責任を負いかねます。お客様ご自身の責任と判断のもとにご利用ください。

2 章のイラスト「まちあわせ」の、キャラのみのデータが用意されています。是非 CLIP STUDIO PAINT で読み込み、メイキングの手順を実践してみてください。

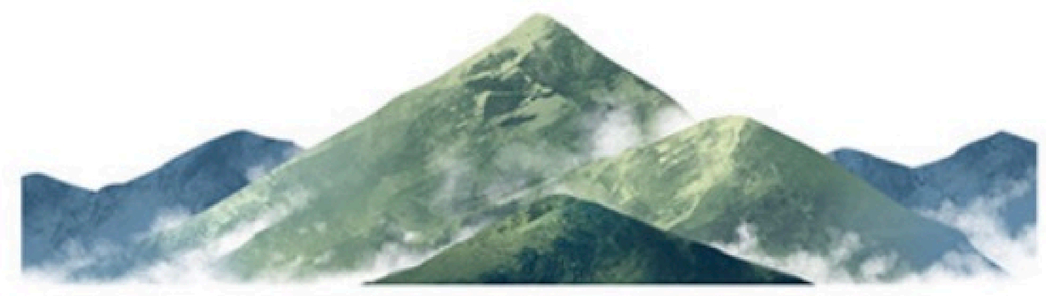

「まちあわせ」キャラのみデータ

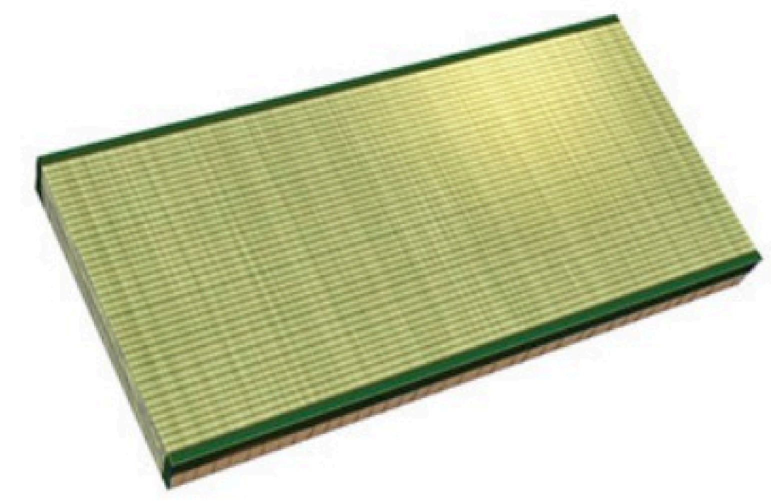
目次





3章 東洋+ファンタジーとは …… 73



4章 室内風景を描く …… 85

異文化交流ファストフード

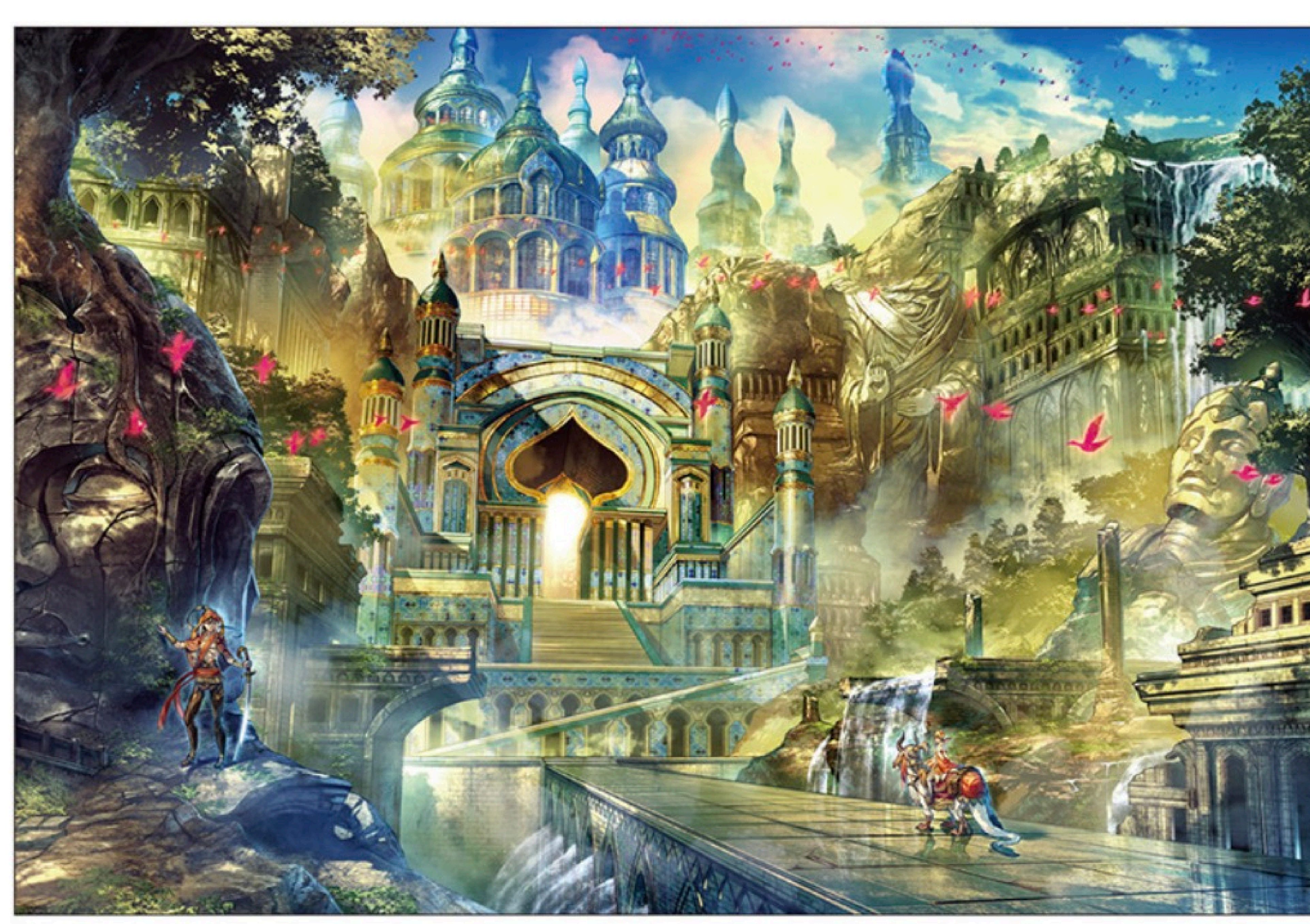
— パース定規の使い方、明暗差の表現 — Illust & Making by 藤ちょこ …… 87



5章 テクスチャペインティング …… 105

栄枯堆積

— テクスチャの使い方 — Illust & Making by ゾウノセ …… 108







ペイントソフトの基本

1章

CLIP STUDIO PAINTの機能

アナログでイラストを描くには鉛筆や筆、絵の具などの画材が必要となりますが、
パソコンでイラストを描く際の画材となるのがペイントソフトです。
数あるペイントソフトのうち、本書では「CLIP STUDIO PAINT」を使用します。
CLIP STUDIO PAINT は、これ 1 本でイラストやマンガ、アニメーションの制作ができる高機能のペイントソフトです。

① CLIP STUDIO PAINT を準備する

1-1 ダウンロードとインストール

CLIP STUDIO PAINT には「PRO」と「EX」2 つのバージョンがあります。ここでは「CLIP STUDIO PAINT PRO」を PC にインストールする方法を解説します。

1 Internet Explorer などのブラウザソフトで株式会社セルシスの運営する CLIP STUDIO PAINT の公式 Web サイト（http://www.clipstudio.net/）にアクセスし、CLIP STUDIO PAINT PRO の「無料体験版」のボタンをクリックします。

2 「Windows 版」か「macOS 版」を聞かれるので、自分の PC に合ったものを選択し、「ダウンロード」のボタンをクリックします。

3 「ダウンロード」のボタンをクリックすると、CLIP STUDIO PAINT インストーラーがダウンロードされます。ソフトのインストールは、基本的にはインストーラーを起動し、表示された手順通りに進めていけば問題ありません。もしわからない場合は、「ダウンロード」のボタンをクリックしたときに表示される「インストール～起動まで」のページを参考にしてください。



◎ POINT ◎　体験版の期限

無料体験版の有効期限は 30 日間です。継続して使用する場合はライセンスを購入し、シリアルナンバーを登録するだけですぐに製品版に移行できます。

◎ POINT ◎　PROとEX

CLIP STUDIO PAINT は、「PRO」にも十分過ぎる機能が備わっていますが、本格的なアニメーション制作やマンガのような複数ページの作品を管理することができるのが「EX」です。
バージョンの違いについては下記 URL も併せて参照ください。

http://www.clipstudio.net/paint/functional_list#csp_difference

1-2 ソフトを起動する

インストールができたら、CLIP STUDIO PAINT PRO を起動してみましょう。

1 「CLIP STUDIO」のアイコンをダブルクリックして起動します。

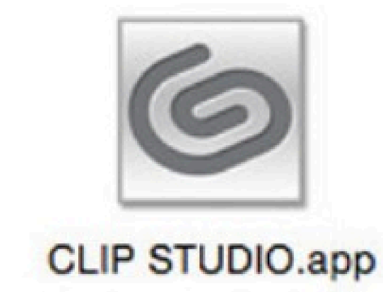
2 付属のポータルアプリケーション「CLIP STUDIO」が起動します。そこで、「PAINT」をクリックすると、CLIP STUDIO PAINT が起動します。

※体験版の場合は、初回起動時に「PRO」か「EX」の起動したいほうを選択できます。

Windows版
（デスクトップアイコン）



macOS版

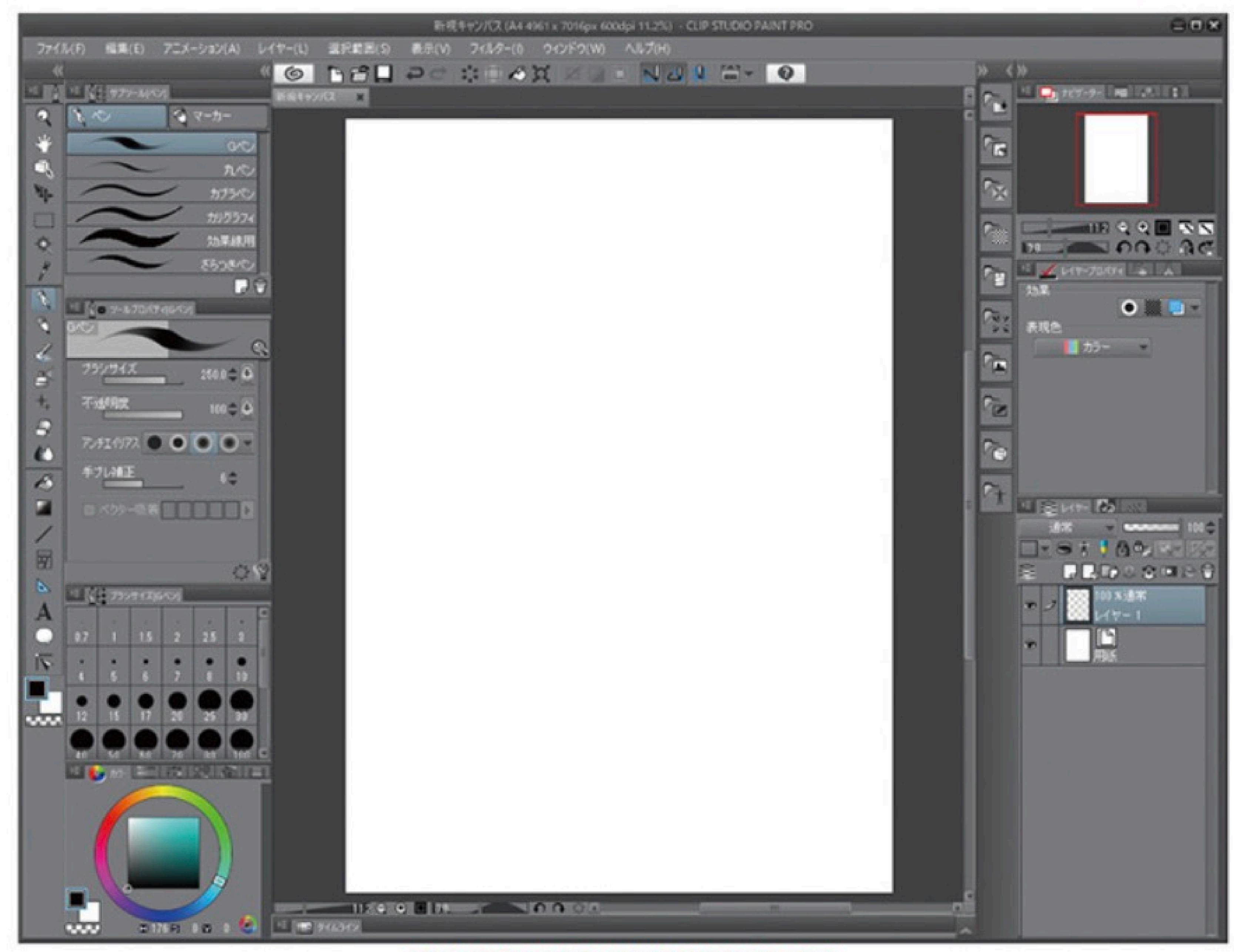


アイコンをダブルクリックする

クリック



ポータルアプリケーション「CLIP STUDIO」が起動する



CLIP STUDIO PAINTが起動する

1-3 自由にイラストを描く

ソフトが起動したら、あとはイラストを描くだけです。キャンバスがなければ作成し、ペンや消しゴムなどのツールを使って、自由にイラストを描いてみましょう。

◎ POINT ◎ すべての機能を使う

体験版ですべての機能を使うには、「創作応援サイト CLIP STUDIO（https://www.clip-studio.com/clip_site/）」で、CLIP STUDIO アカウント登録する必要があります。体験版の試用登録を行うことで作成したデータを保存ができるようになり、制限なしですべての機能を使えます。

◎ POINT ◎ バージョンアップ

「PRO」から「EX」へのバージョンアップは、ライセンスを変更することで行えます。「EX」を購入し、ライセンス登録をすることで、ブラシなどの設定はそのままに「EX」へとバージョンアップすることができます。
詳しいバージョンアップの方法や価格についてはCLIP STUDIO PAINT の公式Web サイトをご確認ください。

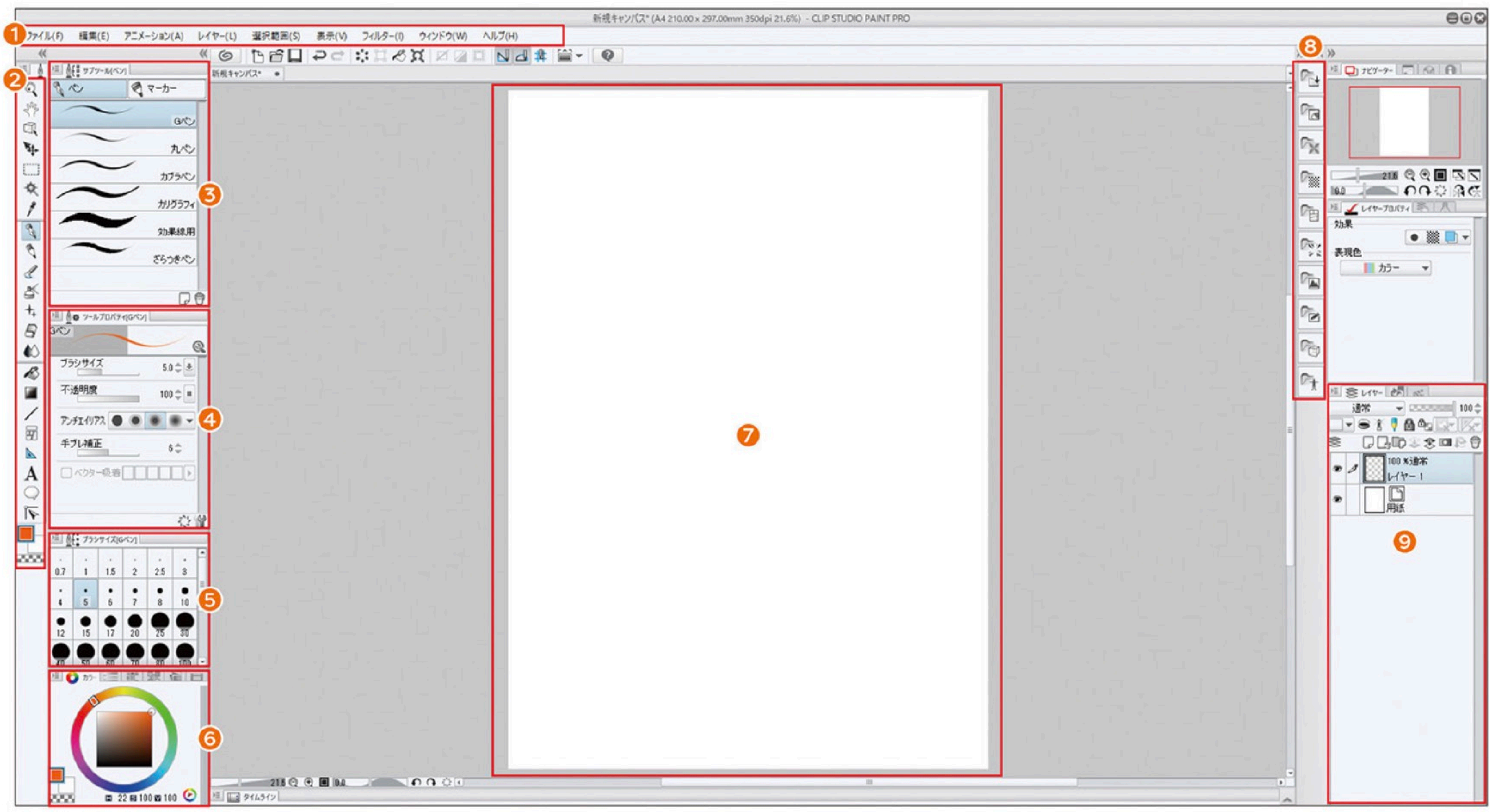


ツールや機能を使って、キャンバスにイラストを描こう！

② よく使用する機能の紹介

2-1 CLIP STUDIO PAINT の画面と構成

下図は、CLIP STUDIO PAINT PRO の画面です。ツールや機能を選択して、キャンバス上にイラストを描いていきます。



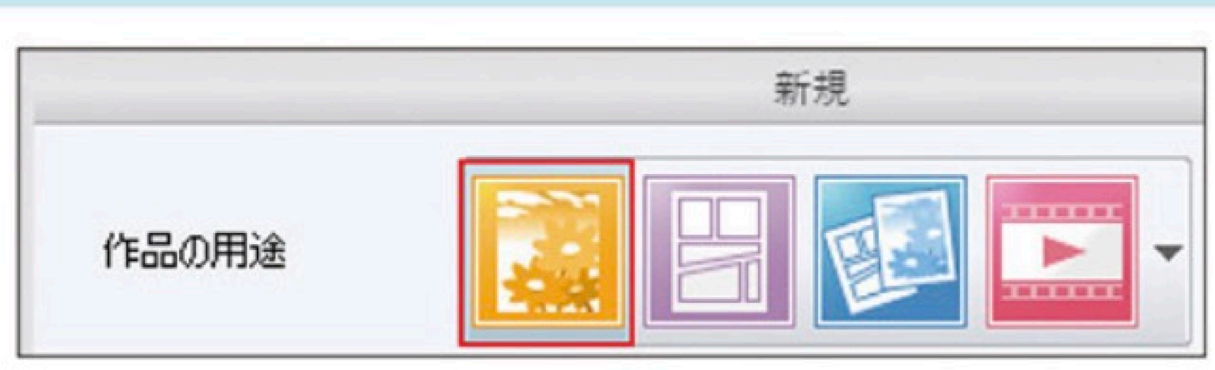
❶ **メニューバー** ……………………あらかじめ用意されている機能を選択できます。
❷ **ツールパレット** …………………ツールを選択できます。
❸ **サブツールパレット** …………細かい用途に応じたツールを選択できます。
❹ **ツールプロパティパレット** …ツールの設定ができます。
❺ **ブラシサイズパレット** ………ブラシサイズを直感的に選択できます。
❻ **カラーサークルパレット** ……色を設定できます。
❼ **キャンバス** ………………………ここにイラストを描きます。
❽ **素材パレット** ……………………ダウンロードしたブラシ素材などを管理できます。
❾ **レイヤーパレット** ………………レイヤーを管理できます。

◎ POINT ◎ インターフェースの色変更

［ファイル］メニュー（macOS：［CLIP STUDIO PAINT］メニュー）→［環境設定］の「インターフェース」カテゴリーで、配色テーマ（画面インターフェースの色）を「淡色」「濃色」から選択できます。デフォルトは「濃色」ですが、本書では見やすいように「淡色」にしています。

◎ POINT ◎ キャンバスの作成

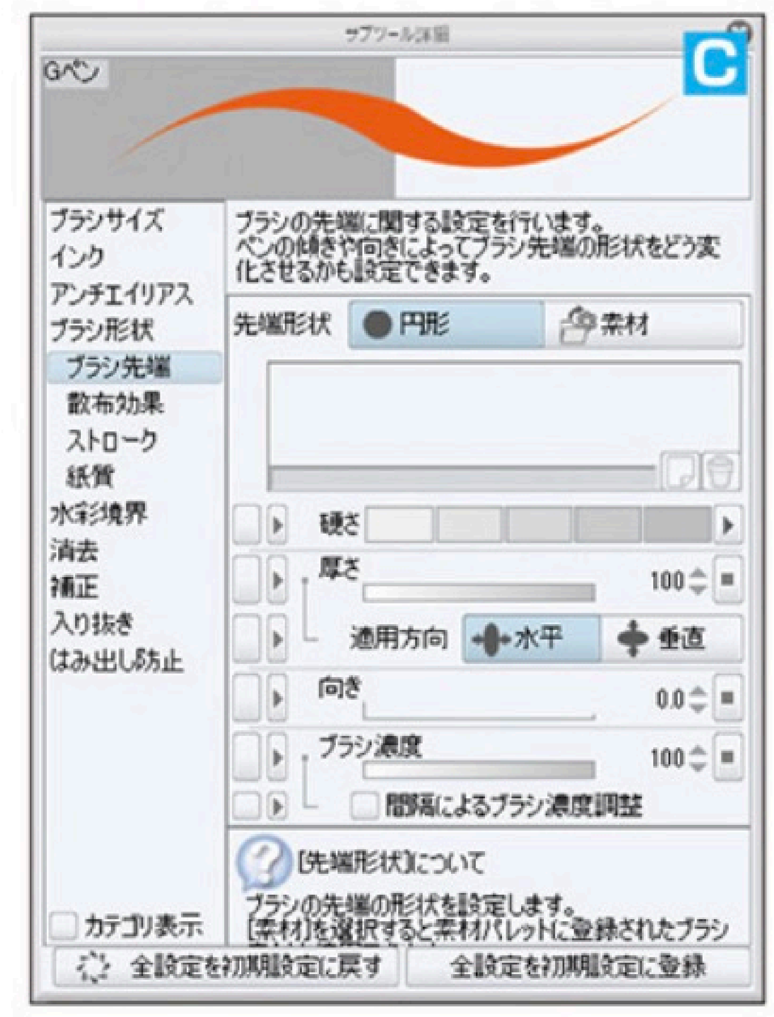
キャンバスがない場合は、［ファイル］メニュー→［新規］で作成できます。表示されたダイアログで「作品の用途」を「イラスト」に設定すれば、イラスト用に最適化されたキャンバスを作成できます。キャンバスのサイズは「プリセット」から選択するか、任意の数値を入力してください。



2-2 ツールの選び方

CLIP STUDIO PAINT には、用途に応じたさまざまなツールが用意されています。
ツールは、ツールに関するパレットから選択することで使用できます。パレットには、「ツールパレット」「サブツールパレット」「ツールプロパティパレット」「サブツール詳細パレット」「ブラシサイズパレット」があります。
ツール選択の基本的な手順は下記のとおりです。







A 「ツールパレット」でツールを選択する。

B 「サブツールパレット」で細かい用途に応じたツールを選択する。なお、「ツールパレット」で選択したツールによっては、グループでカテゴリ分けされているものもある。

C 「ツールプロパティパレット」や「サブツール詳細パレット」でツールの設定を調整する。なお、ブラシサイズを設定する場合は、「ブラシサイズパレット」で直感的にサイズを選択してもよい。

2-3 よく使用するツール

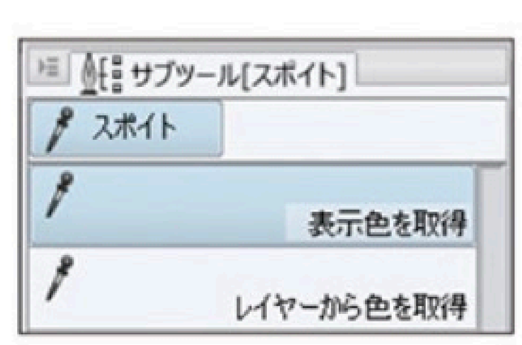
風景イラストを描く際に、よく使用するツールは下記のとおりです。

選択範囲ツール

選択範囲を作成するツールです。長方形、楕円で作成する方法、投げなわ、折れ線で作成したい範囲を囲う方法などがあります。

スポイトツール

キャンバス上をクリックして、色を取得するツールです。周囲の色から逸脱しないように塗る際に使用します。なお、キャンバス上の色をそのまま取得することも、選択しているレイヤーの色のみを取得することもできます。



ペン　鉛筆　筆　エアブラシツール

いわゆるブラシです。基本的にはこれらのツールを使用して、線を描いたり、色を塗っていきます。

消しゴムツール

名前のとおり、消しゴムです。ブラシとは逆に、消したい部分をなぞります。

色混ぜツール

色を混ぜたり、ぼかしたりするためのツールです。色がはっきりしすぎている部分などを周囲となじませる際に使用します。

グラデーションツール

自然な色合いのグラデーションを作成するためのツールです。このツールでドラッグすると、位置や長さの設定に合わせてグラデーションを作成できます。



定規ツール

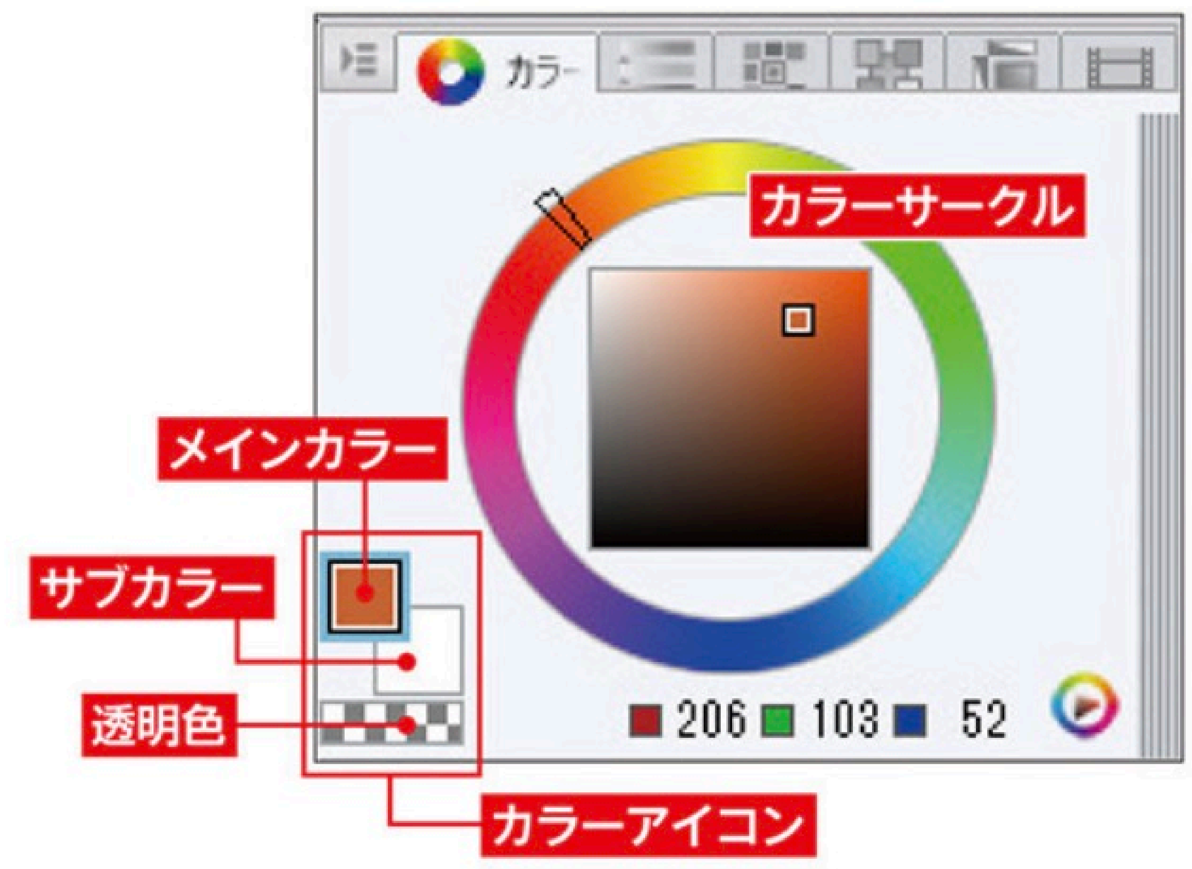
簡単にパースを作成できる「パース定規」、左右対称の構図やモノを描くときに便利な「対称定規」などが用意されています。「パース定規」の使い方は、P.89、「対称定規」の使い方は、P.143 を参照してください。

図形ツール

直線や曲線、長方形や楕円などのさまざまな図形を描くためのツールです。

2-4 カラーサークルパレットで色を選択する

カラーサークルをクリックまたはドラッグすることで、直感的に色を選択できます。
左下のカラーアイコンには、現在選択されている描画色と、すぐに使用可能な描画色を表示しています。「メインカラー」「サブカラー」「透明色」の各表示部分をクリックすると描画色を切り替えられます。
透明色を選択することで、ブラシを消しゴムとして使用することもできます。



2-5 はみ出さずに塗る機能

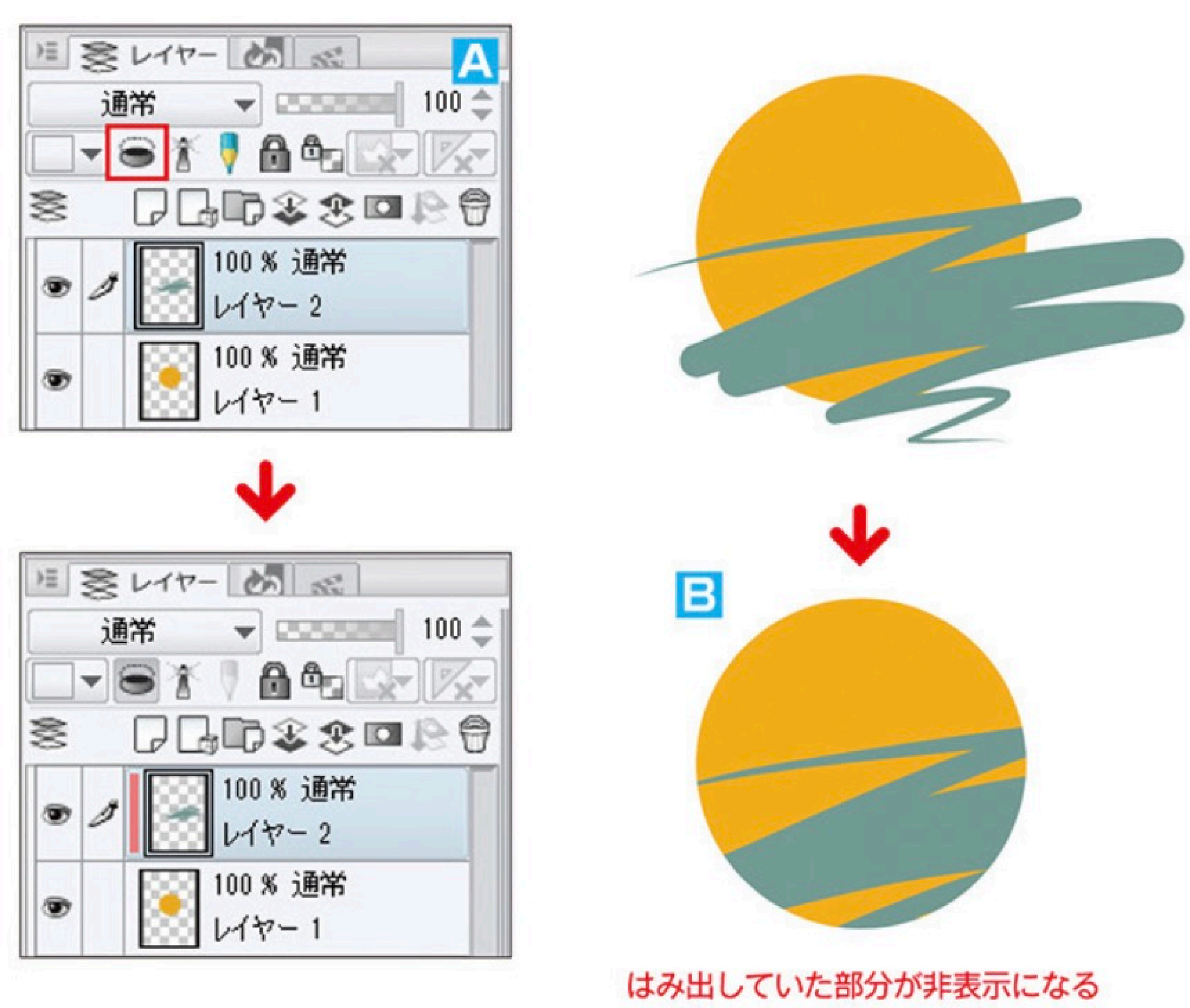
下記は、下地からはみ出さずに塗る際に便利な機能です。

下のレイヤーでクリッピング

「下のレイヤーでクリッピング」が設定されたレイヤーの線や塗りは、下にあるレイヤーに描画されている範囲でのみ表示されます。下にあるレイヤーの範囲以外の部分は非表示となるため、はみ出さずに塗る際に便利な機能です。

A レイヤーパレットで「下のレイヤーでクリッピング」をクリックする。

B 下のレイヤーの描画範囲のみが表示され、はみ出していた部分が非表示になる。

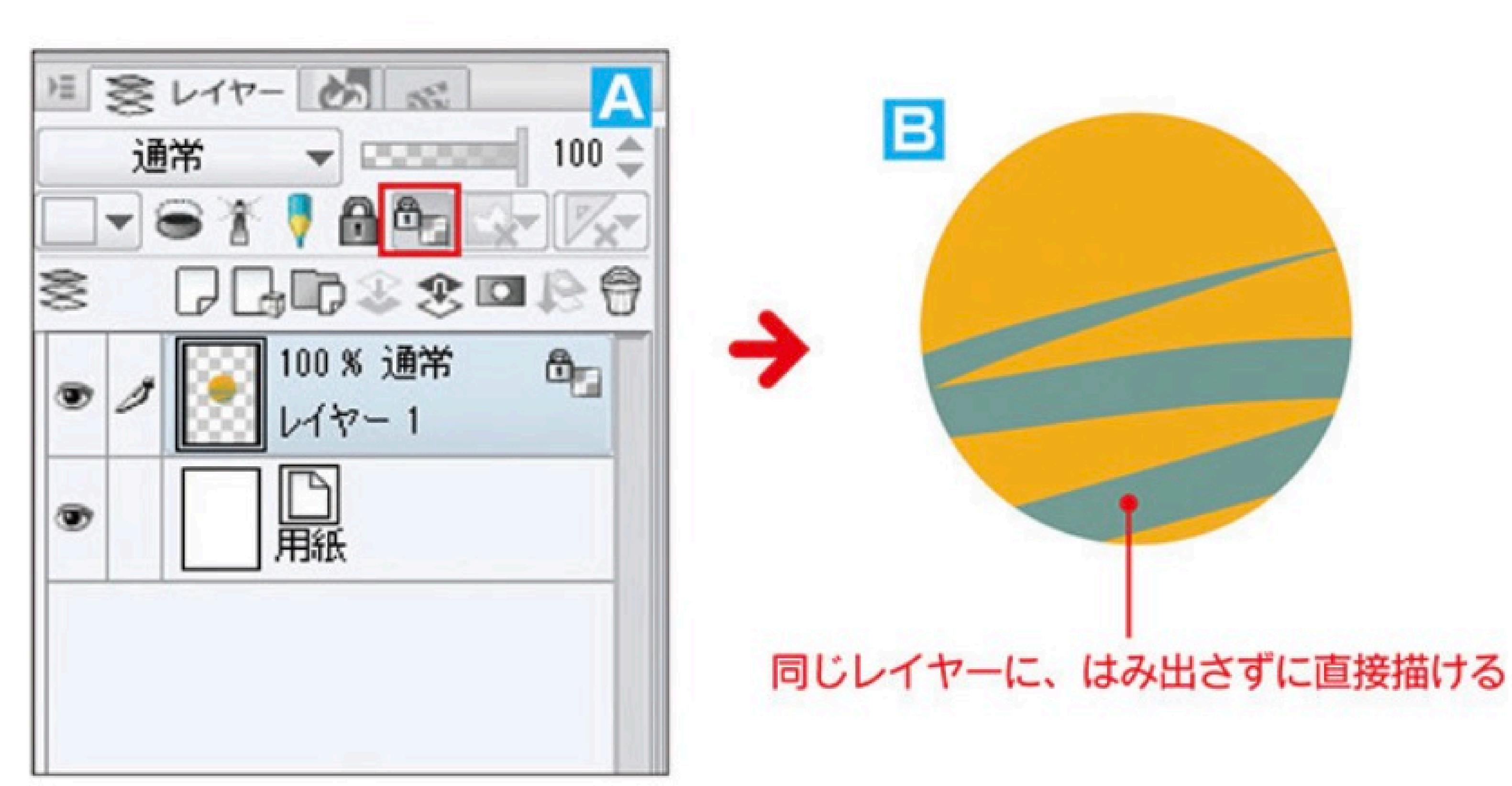


透明ピクセルをロック

「透明ピクセルをロック」が設定されたレイヤーは、もうそれ以上透明部分に描画できなくなります。レイヤーを分けないで塗り重ねる際に便利な機能です。

A レイヤーパレットで「透明ピクセルをロック」をクリックする。

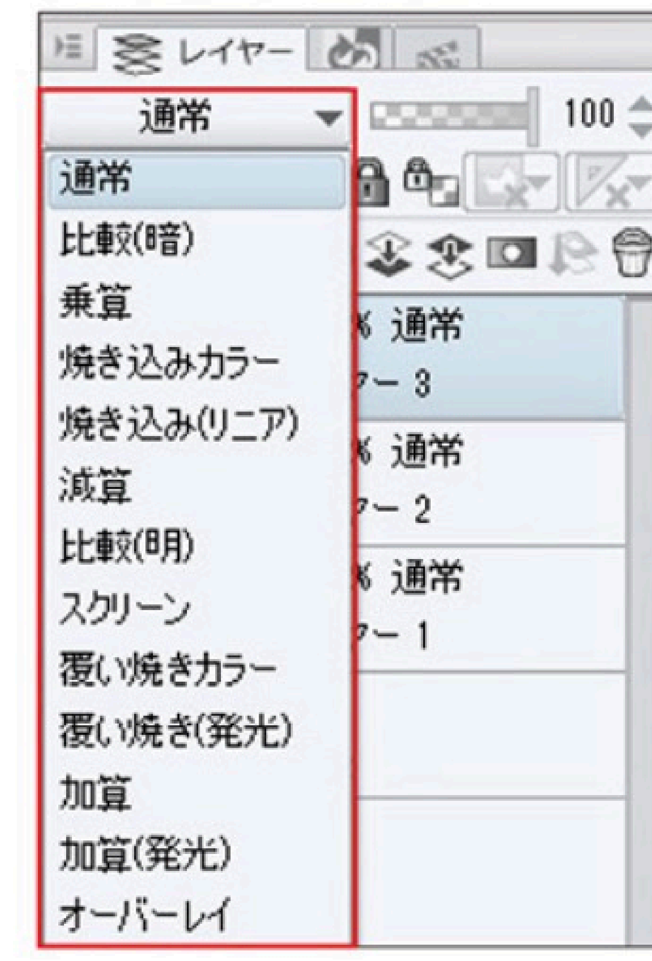
B 透明部分に描画できなくなるため、はみ出さずに描ける。



2-6 レイヤーの合成モードで雰囲気を変える

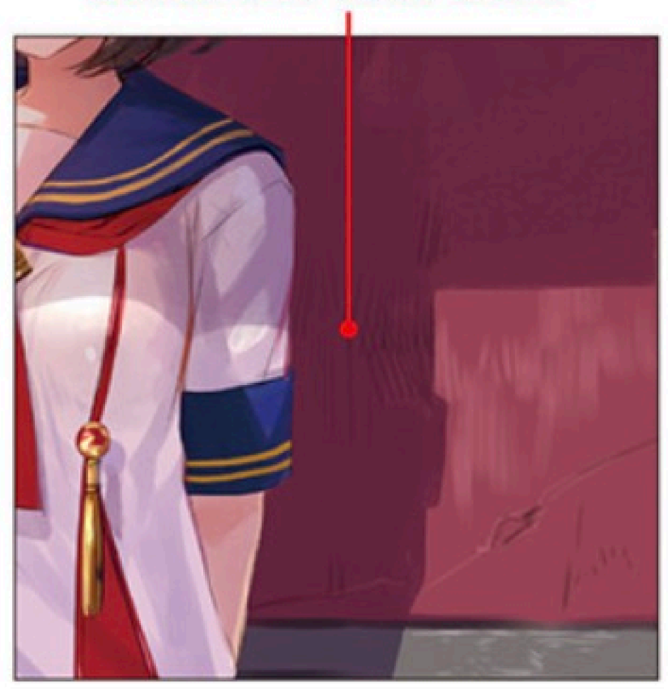
合成モードは、合成モードが設定されたレイヤーと、その下にあるレイヤーとの色の重なり方を設定する機能です。設定した合成モードの種類に応じて、色のかけ合わせ方が変わります。
合成モードを設定するだけで、イラストの雰囲気をガラっと変えることができます。自然な色合いでカゲをつけたり、特定の部分を発光させたり、最終的な色の調整を行う際などにも効果的です。さまざまな場面で活躍する、デジタルイラストを描く上で欠かすことのできない機能になります。
どの部分にどの合成モードを使用するかはケースバイケースなので、その都度パターンを試してみましょう。

合成モードの変更は、レイヤーパレットで行います。さまざまな種類の合成モードがありますが、ここではとくに使用頻度の高いものを紹介します。



乗算

自然な色合いで暗くなるように色をかけ合わせます。おもにカゲをつけたい部分に使用します。線を塗りとなじませる際にも効果的です。



加算／加算（発光）

明るく光り輝くように色をかけ合わせます。おもにハイライトを入れたり、発光させたい部分に使用します。なお、「加算（発光）」は半透明の部分に対して「加算」よりも強い効果が出ます。



スクリーン

自然な色合いで明るくなるように色をかけ合わせます。「加算」ほど極端に明るくはなりません。色と色の境目をなじませたり、遠くのモノが薄くかすんで見える様子を表現したい場合などに使用します。



オーバーレイ

下のレイヤーの明るい部分は「スクリーン」、暗い部分は「乗算」で色をかけ合わせます。最終的な色調整などで使用します。



比較（明）

合成モードを設定したレイヤーと、その下のレイヤーの色とを比較して、明るいほうの色になるようにかけ合わせます。下の色を抑えたい場面などで使用します。

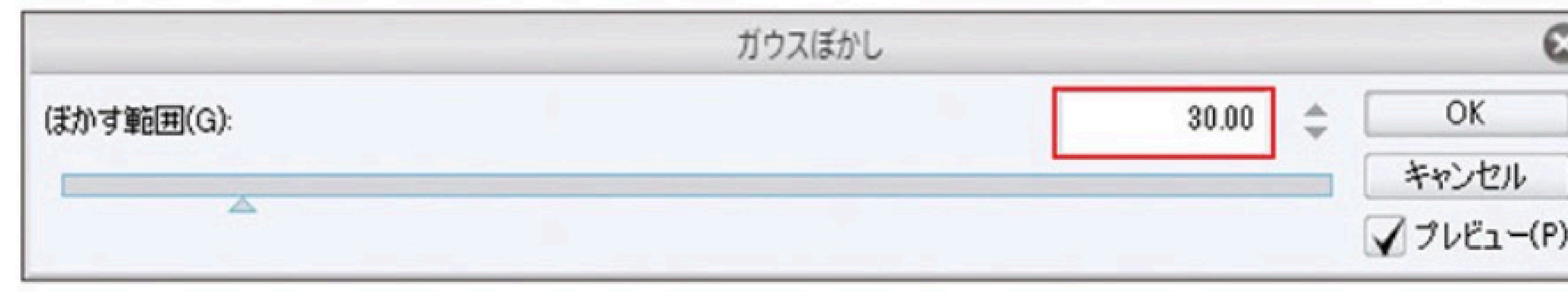


◎ POINT ◎ レイヤーフォルダーの合成モード

レイヤーフォルダーに合成モードを設定すると、フォルダーに入っているすべてのレイヤーの合成モードが設定したものに変わります。また、「通過」の合成モードはレイヤーフォルダーにのみ設定ができ、フォルダーに入っているレイヤーの合成モードや色調補正の効果を、フォルダー外のレイヤーにも適用できます。

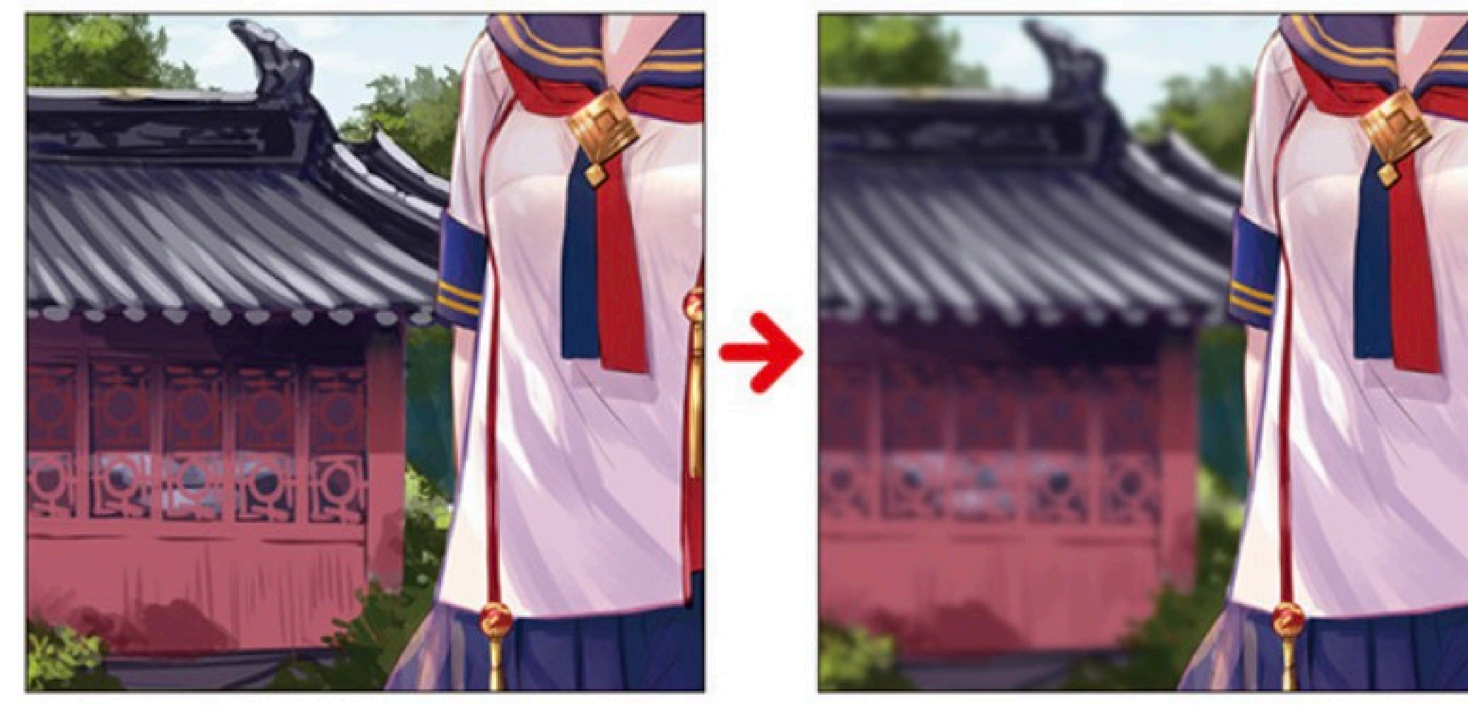


2-7 画像をぼかす

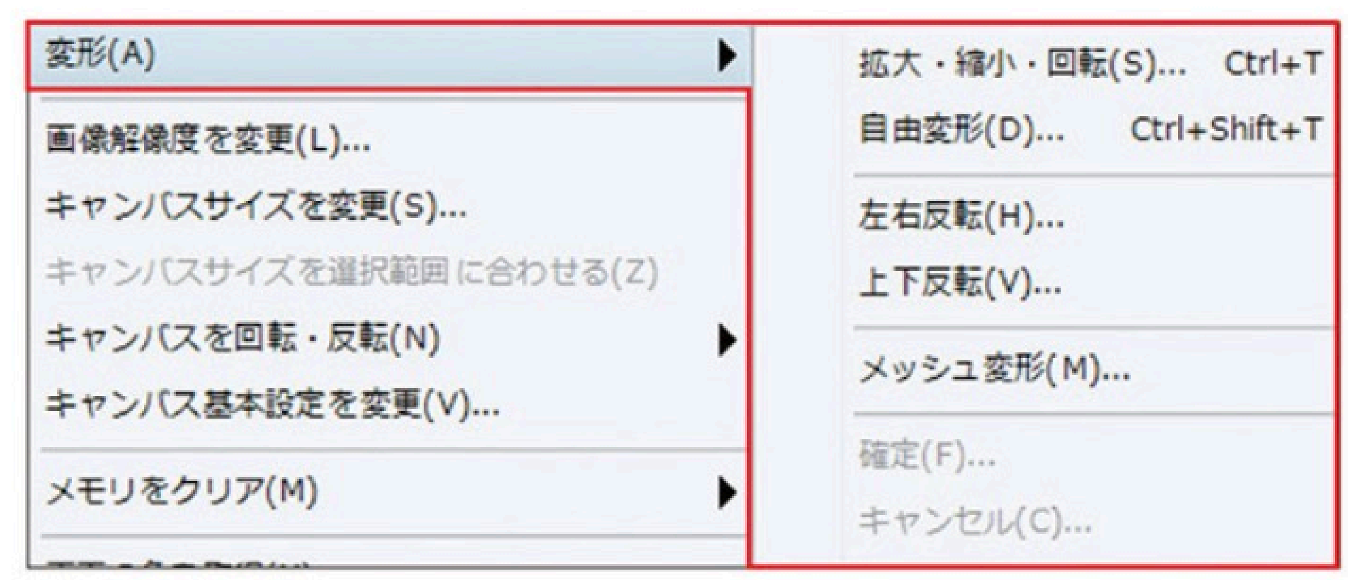


［フィルター］メニューから、画像の加工処理を実行できます。とくによく使用するのが、［フィルター］メニュー→［ぼかし］にある［ガウスぼかし］です。なめらかなぼかし加工ができ、被写界深度（ひしゃかいしんど）（P.40）の表現などで重宝する機能です。
表示されたダイアログの「ぼかす範囲」に入力した数値が高ければ高いほど、ぼかしの度合いが強くなります。





2-8 画像を変形する



［編集］メニュー→［変形］から、画像の拡大や縮小、変形、反転といった操作を実行できます。

拡大・縮小・回転

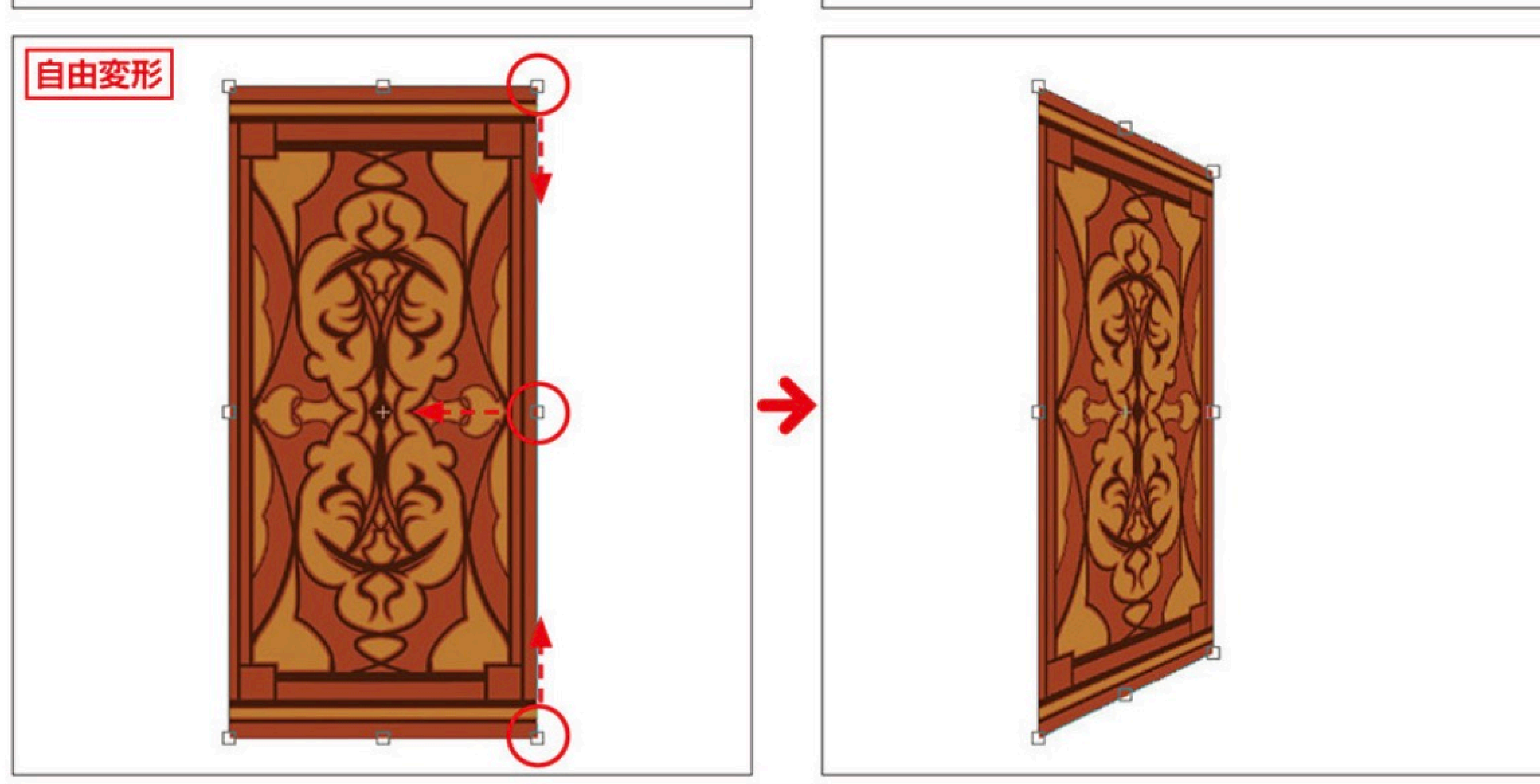
画像の拡大、縮小、回転といった操作を行う機能です。
拡大や縮小は「ハンドル」をドラッグすることで行います。
回転は、カーソルアイコンが［回転アイコン］になったところで、回転させたい方向にドラッグさせます。
［Enter］ボタンを押すと操作が完了します。





自由変形

画像の形を変更したり、画面の奥行きに合わせて変形できる機能です。「ハンドル」をドラッグすることで自由に変形できます。［Ctrl］（macOS:［command］）を押しながら「ハンドル」をドラッグすると、画像の拡大・縮小も可能です。

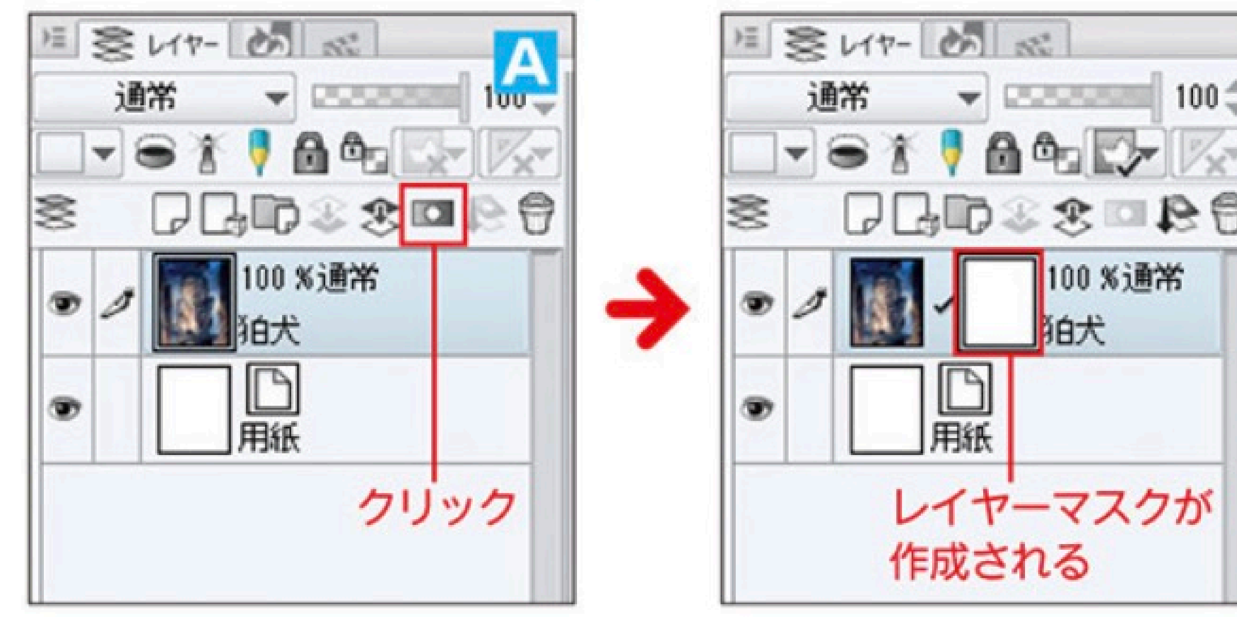


左右反転・上下反転

画像を上下左右に反転する機能です。

2-9 レイヤーマスクを活用する

レイヤーマスクは、レイヤーに描かれているイラストの一部を非表示にして隠す機能です。イラスト自体を消すわけではなく、マスクしている（隠す）だけなので、すぐに元に戻すことができます。
下記の手順はレイヤーマスクの基本的な使い方です。

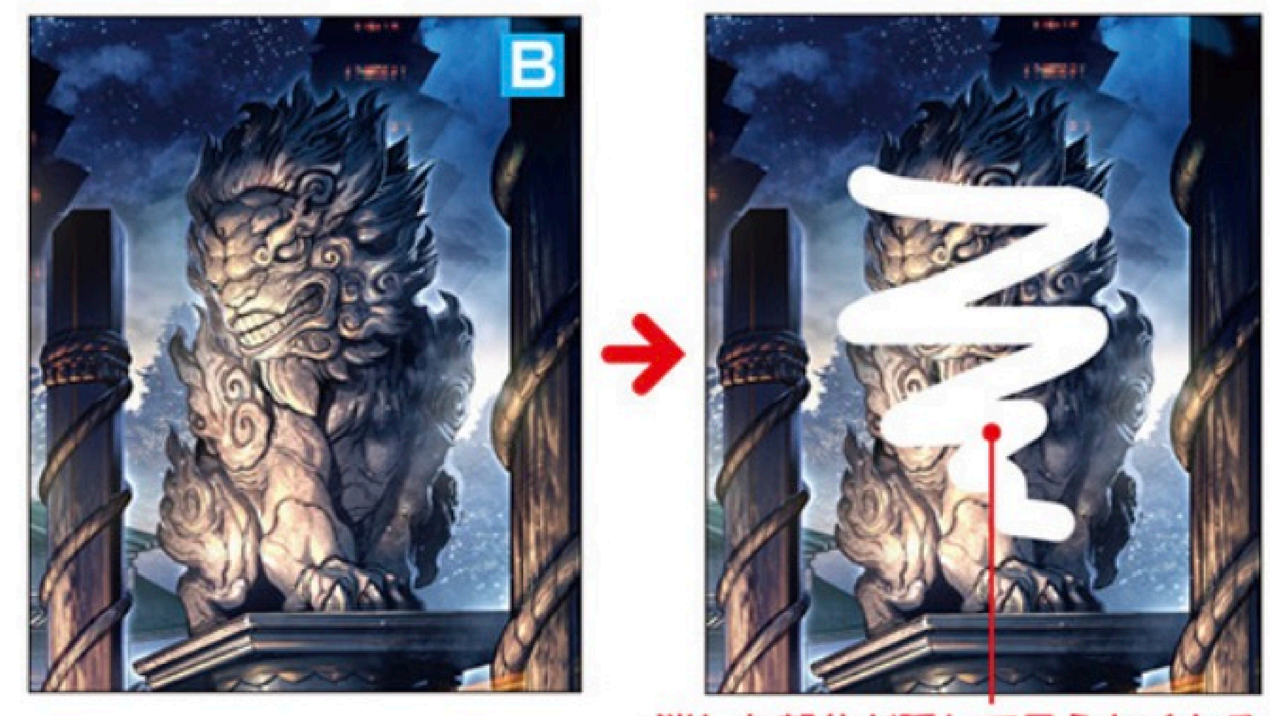


A レイヤーマスクの作成は、レイヤーパレット上でレイヤーマスクを作成したいレイヤーを選択し、「レイヤーマスクを作成」ボタンをクリックすることで行う。

B 作成されたレイヤーマスクのサムネイルを選択した状態で、消しゴムや透明色のブラシで消すと、その部分を隠すことができる。マスクした範囲を描画するか、レイヤーマスク自体を削除すれば、元に戻すことができる。



レイヤーマスクのサムネイルを選択して消す

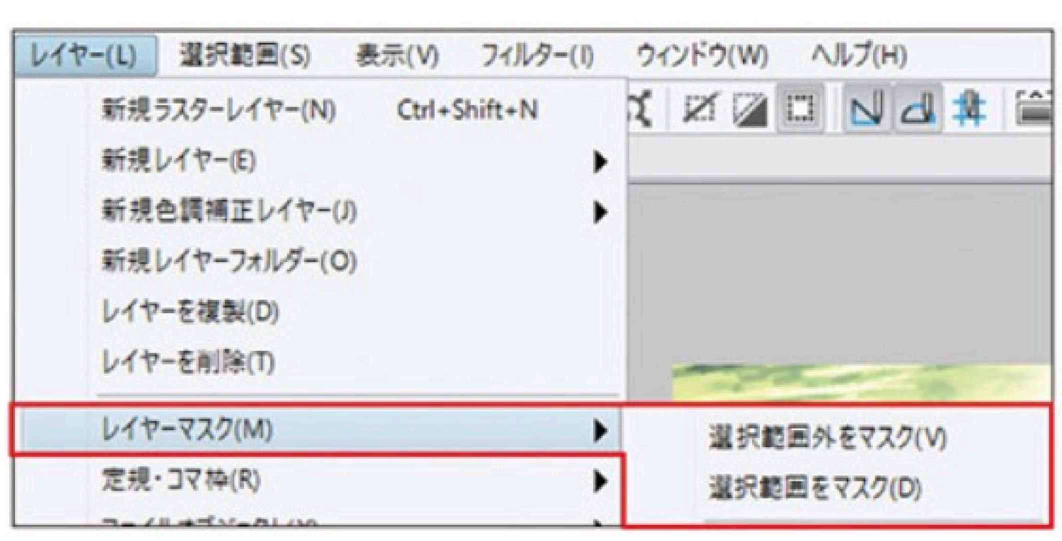


消した部分が隠れて見えなくなる

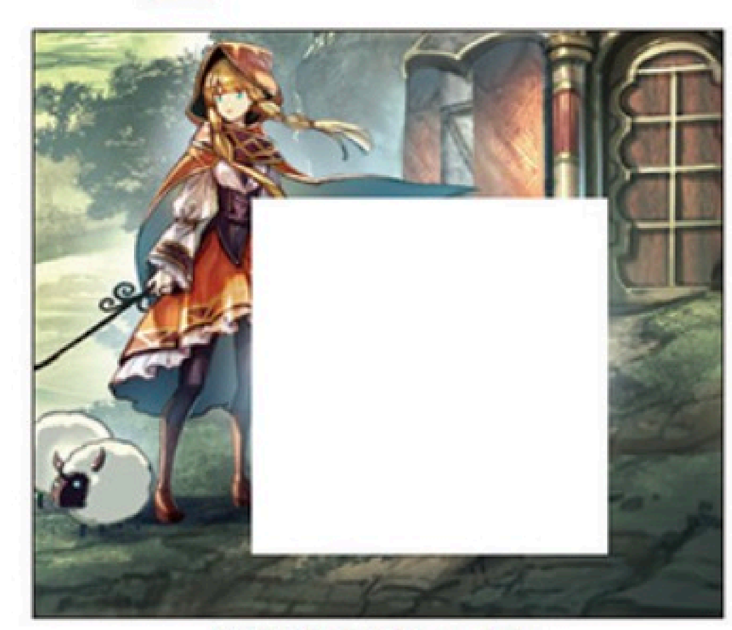
選択範囲外をマスク／選択範囲をマスク

消しゴムやブラシを使用する以外にも、選択範囲を活用してレイヤーマスクを作成できます。
「選択範囲外をマスク」は、選択範囲以外をマスクをして隠します。
逆に、「選択範囲をマスク」は、選択範囲をマスクをして隠します。
それぞれ［レイヤー］メニュー→［レイヤーマスク］（もしくは、レイヤーパレット上でレイヤーを右クリック→［レイヤーマスク］）から設定できます。



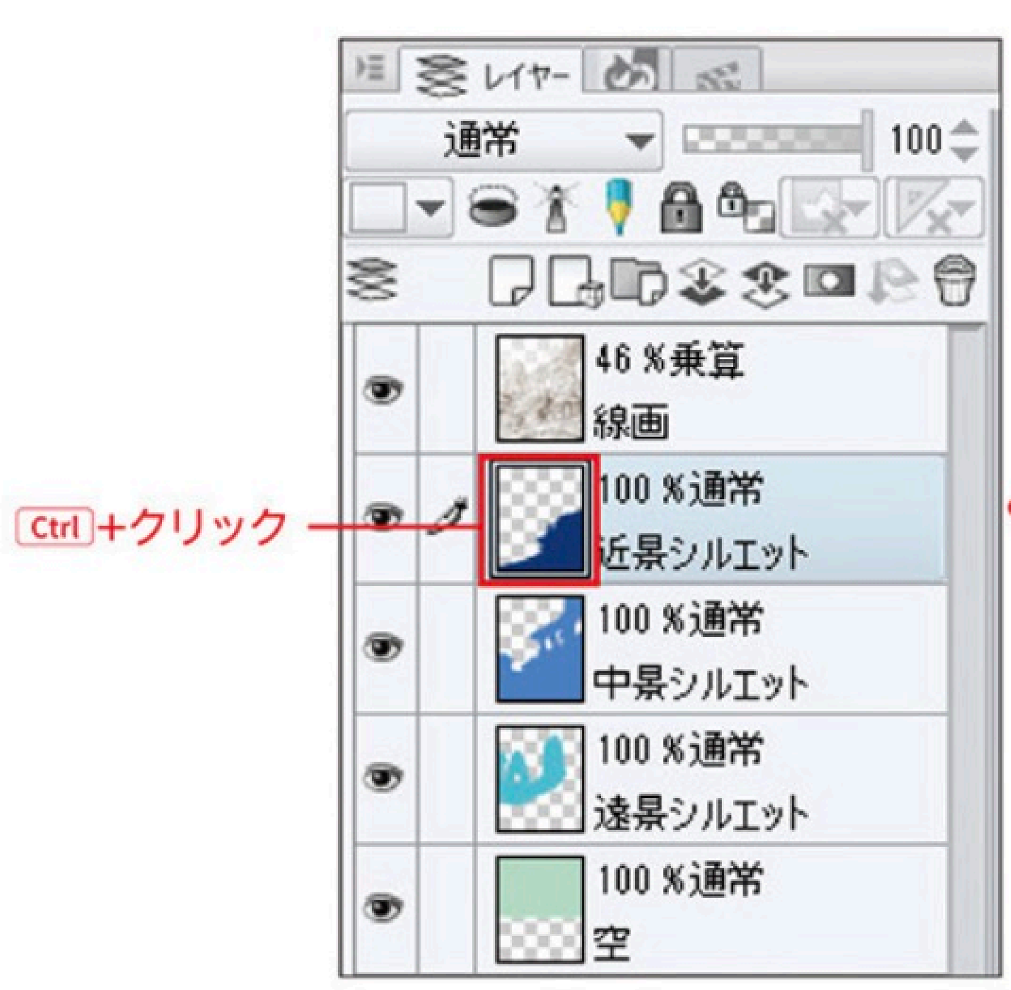



選択範囲外をマスク


選択範囲をマスク

2-10 レイヤーから選択範囲を作成する

CLIP STUDIO PAINT には、レイヤーの描画部分から選択範囲を作成する機能があります。
レイヤーパレット上の、レイヤーのサムネイルを Ctrl（macOS：command）＋クリックすることで選択範囲を作成できます。
すでに描かれている部分の選択範囲を作成し、その範囲を拡張して塗りつぶしたり、配置したテクスチャ素材の選択範囲を作成したりと、何かと使用場面の多い便利な機能です。




レイヤーに描かれた近景のシルエット部分の選択範囲が作成される

③本書で使用するブラシ

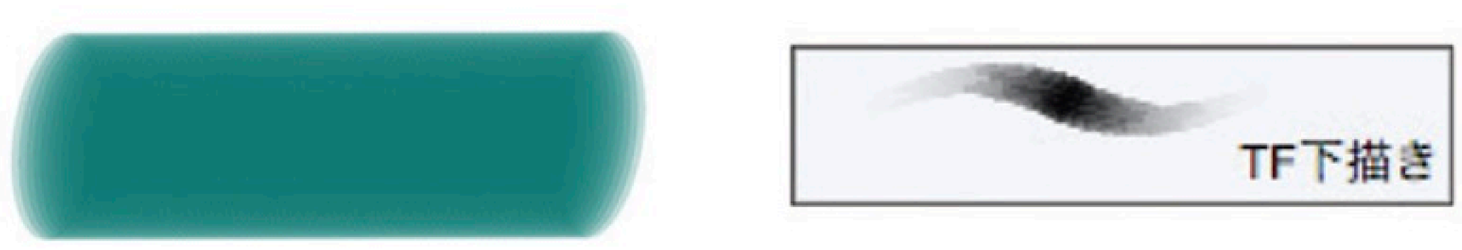
3-1 カスタムブラシ

本書で著者（ゾウノセ、藤ちょこ）が実際に使用しているカスタムブラシの一覧です。なお、これらは特典データとして用意されています。

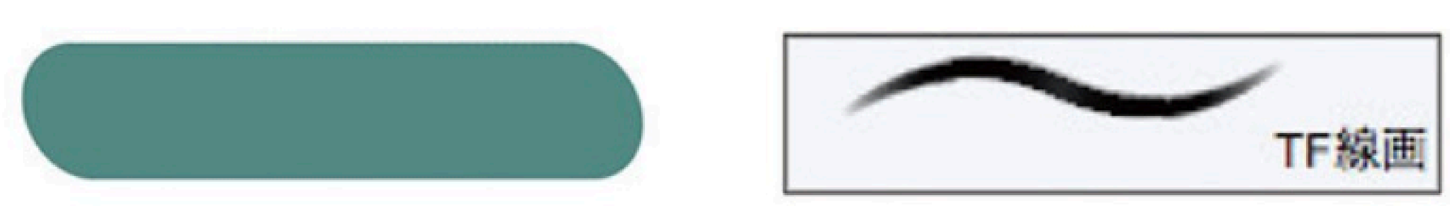
※特典データについては、P.5を参照してください。

ゾウノセ

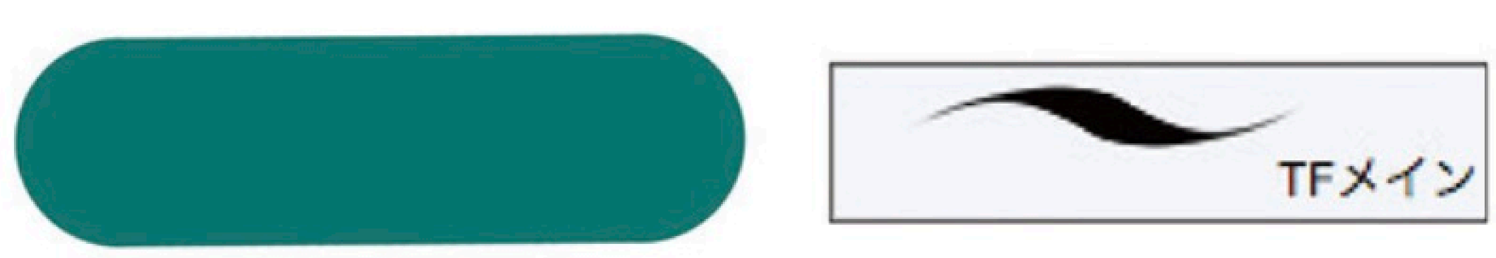
❶ TF 下描き



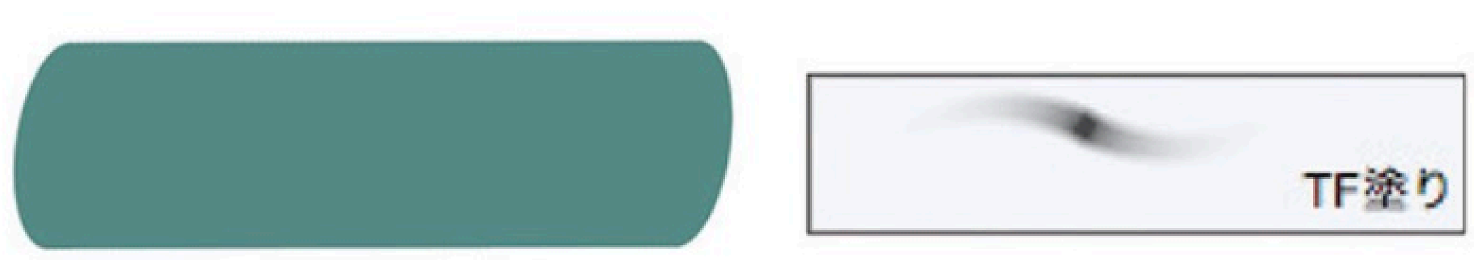
❷ TF 線画



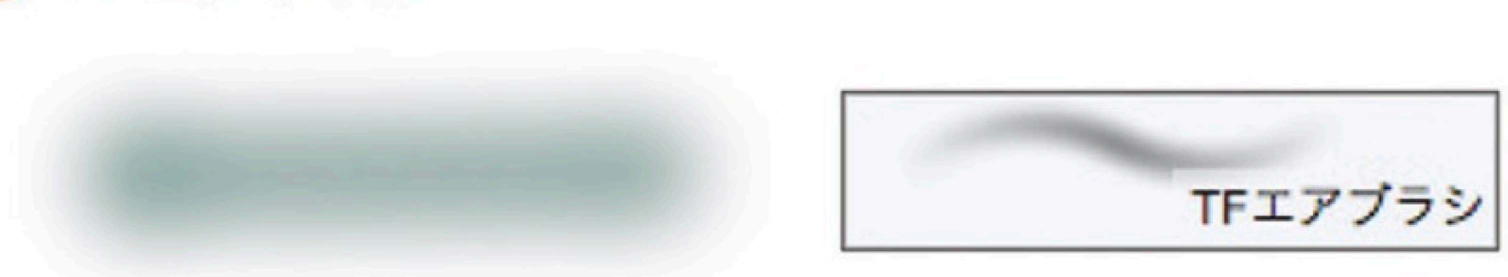
❸ TF メイン



❹ TF 塗り



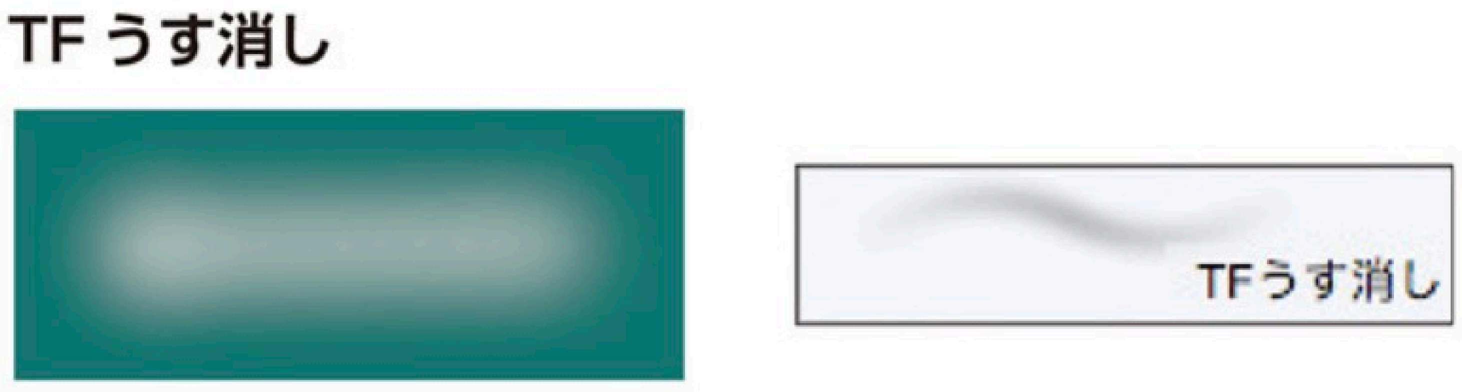
❺ TF エアブラシ



❻ TF 消しゴム

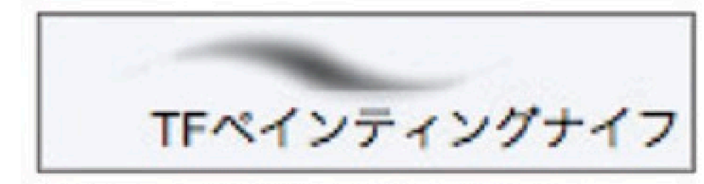


❼ TF うす消し



❽ TF ペインティングナイフ



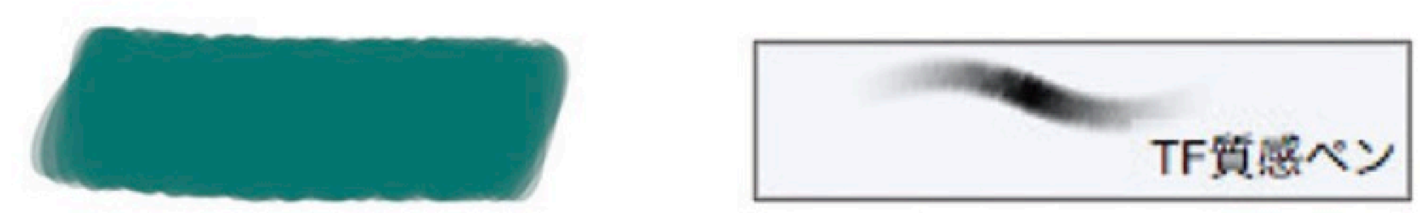


ぼかして伸ばすためのブラシ

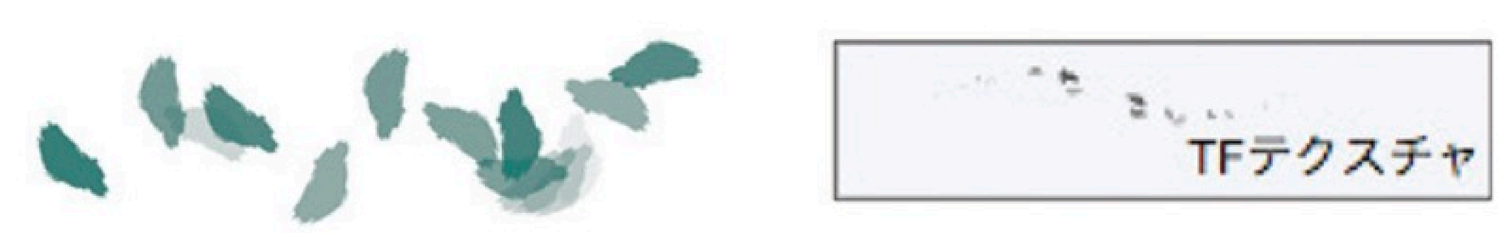
❾ TF ぼかし /TF にじみぼかし



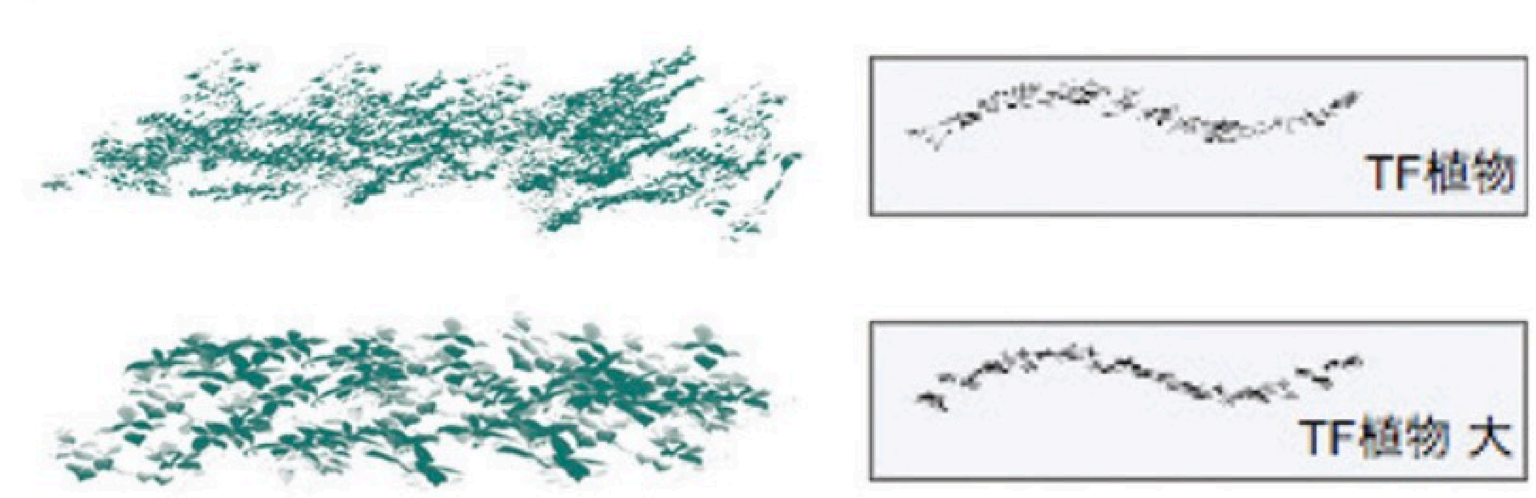
❿ TF 質感ペン



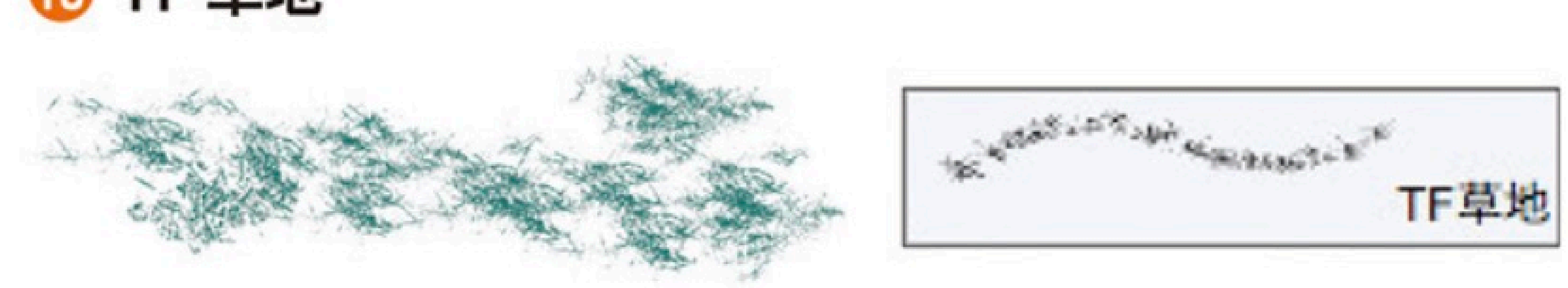
⓫ TF テクスチャ



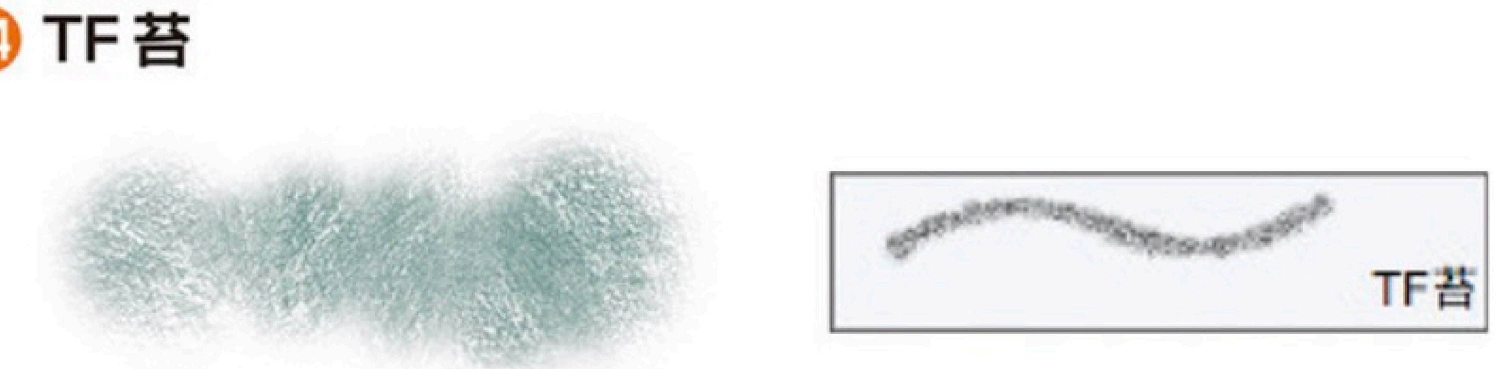
⓬ TF 植物 /TF 植物 大



⓭ TF 草地



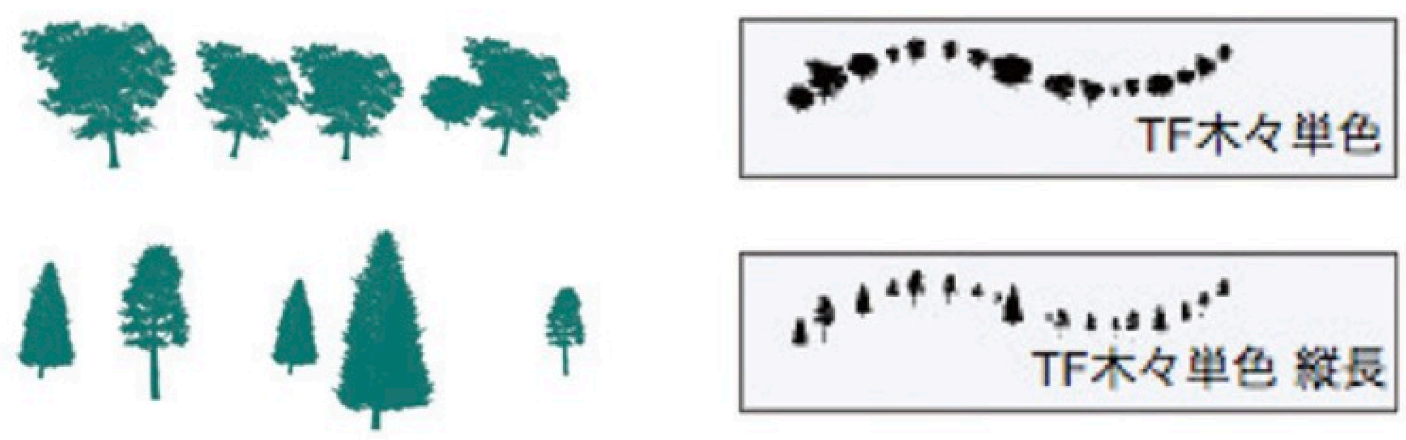
⓮ TF 苔



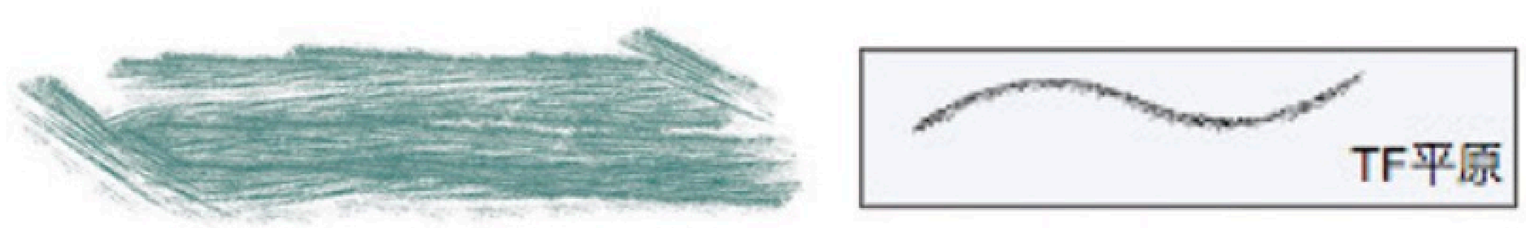
⓯ TF 木目



⑯ TF 木々単色 /TF 木々単色 縦長



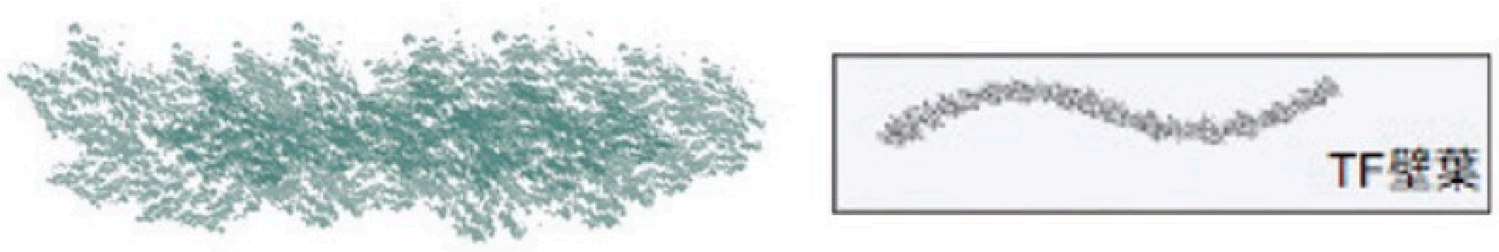
⑰ TF 平原



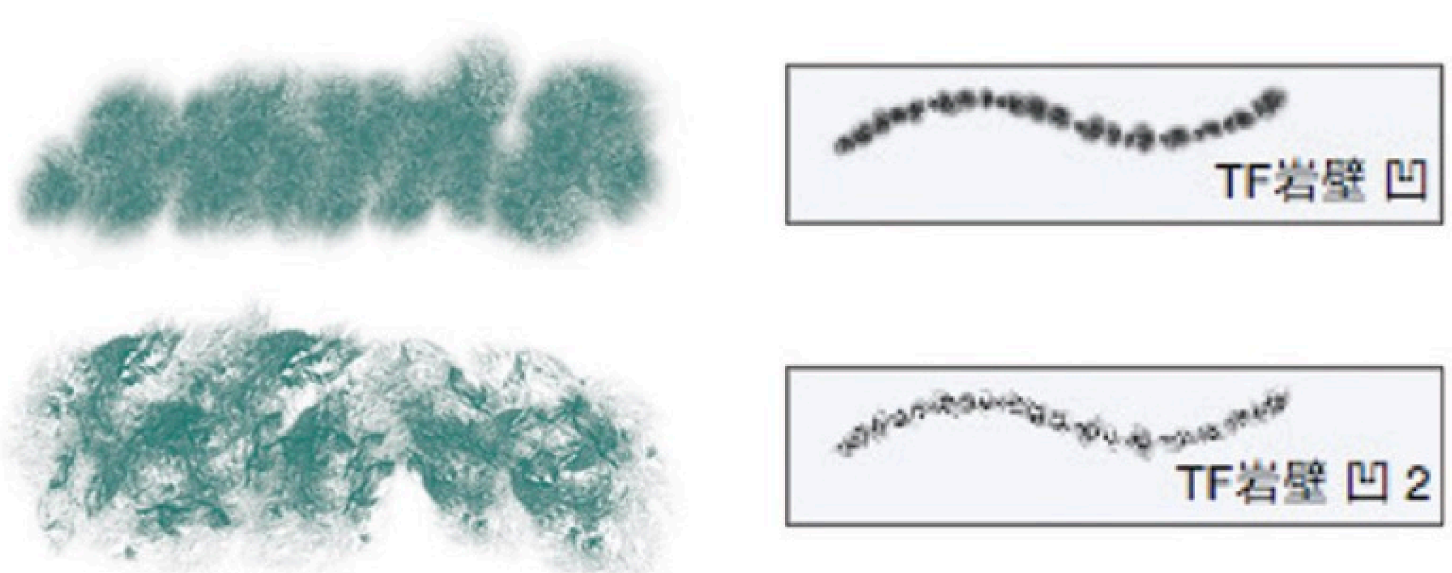
⑱ TF 地面



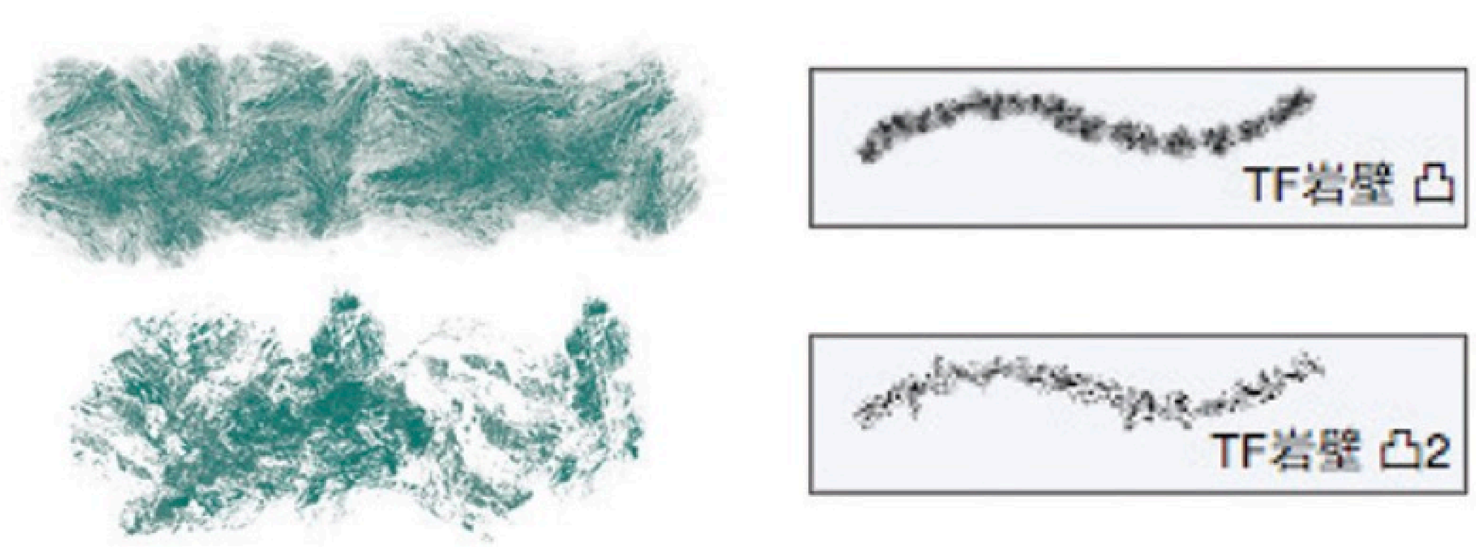
⑲ TF 壁葉



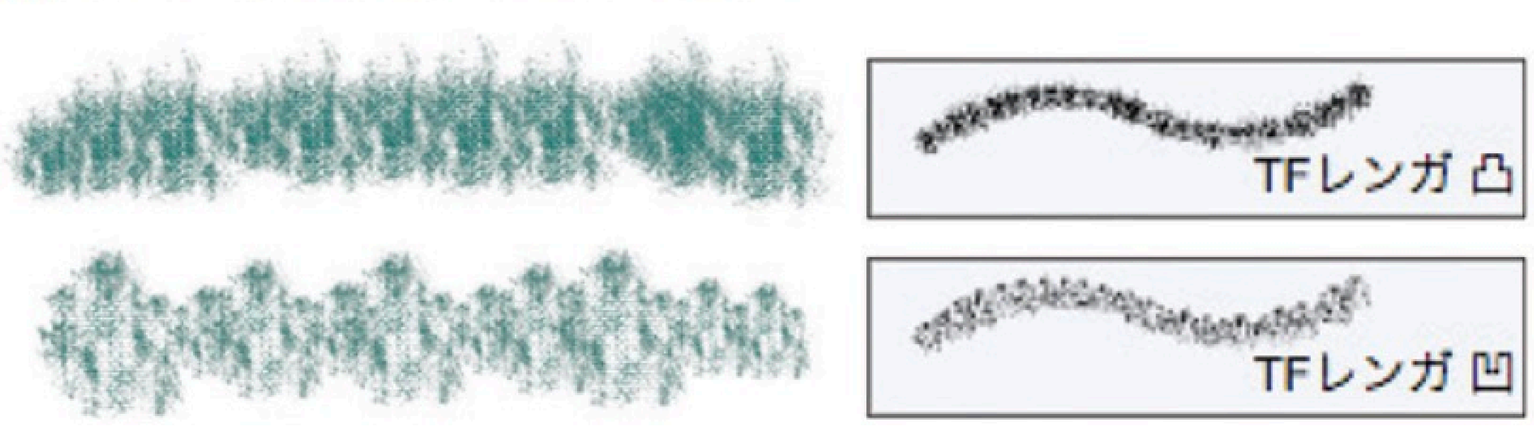
⑳ TF 岩壁 凹 / 岩壁 凹 2



㉑ TF 岩壁 凸 / 岩壁 凸 2



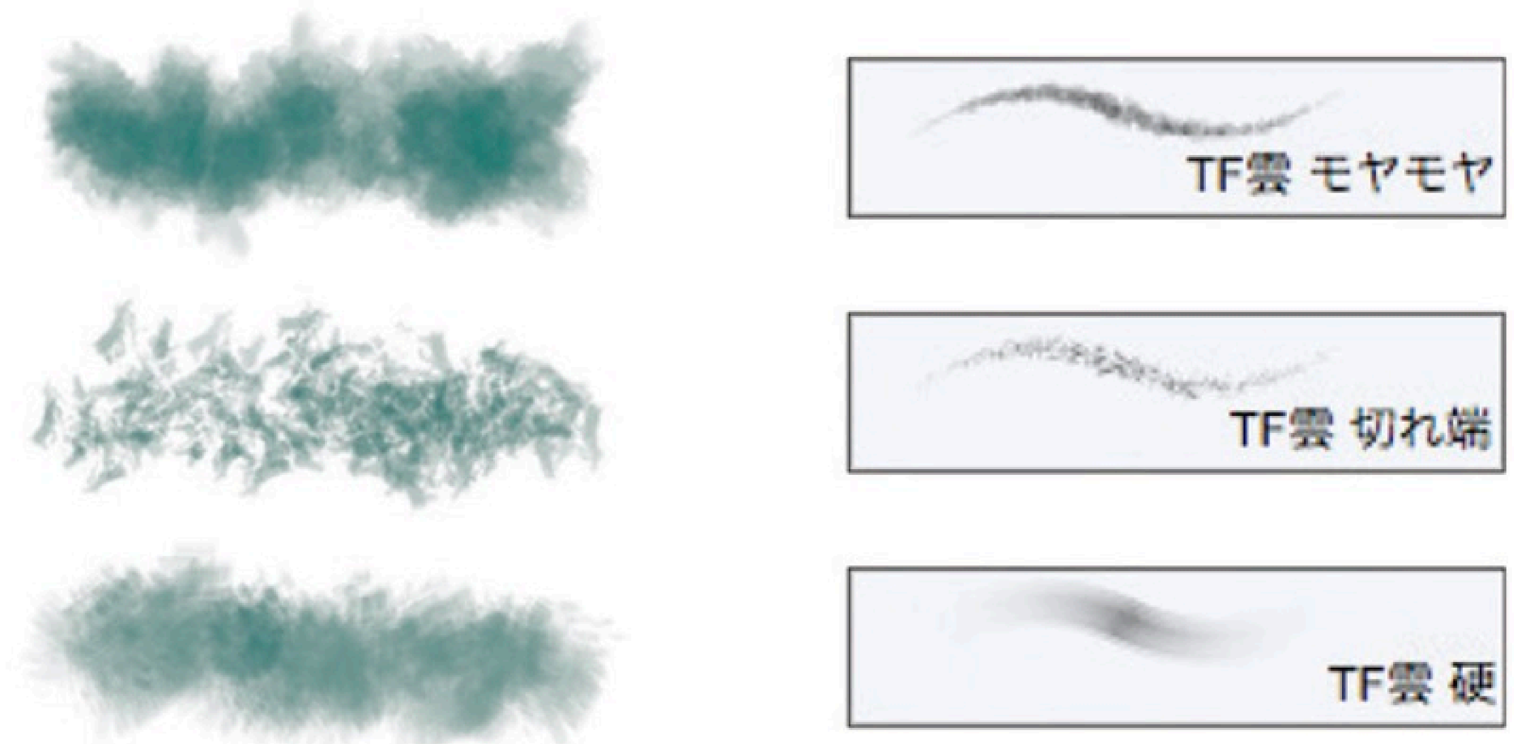
㉒ TF レンガ 凹 / レンガ 凹 2



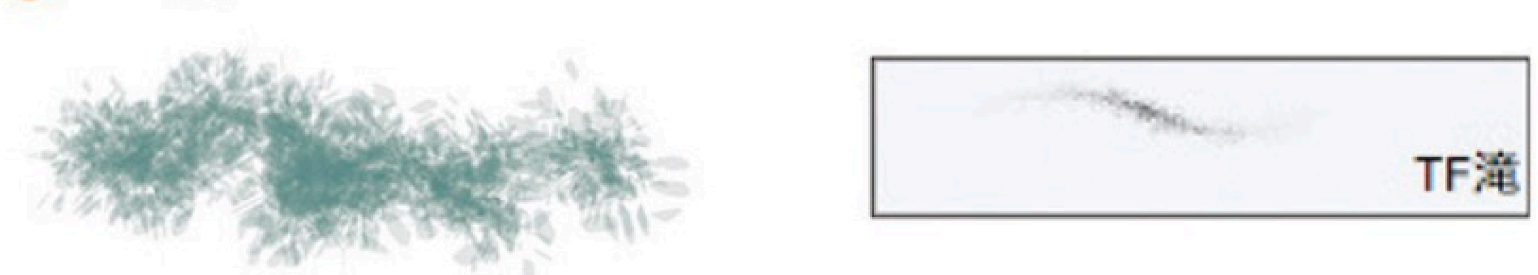
㉓ TF 山 凹



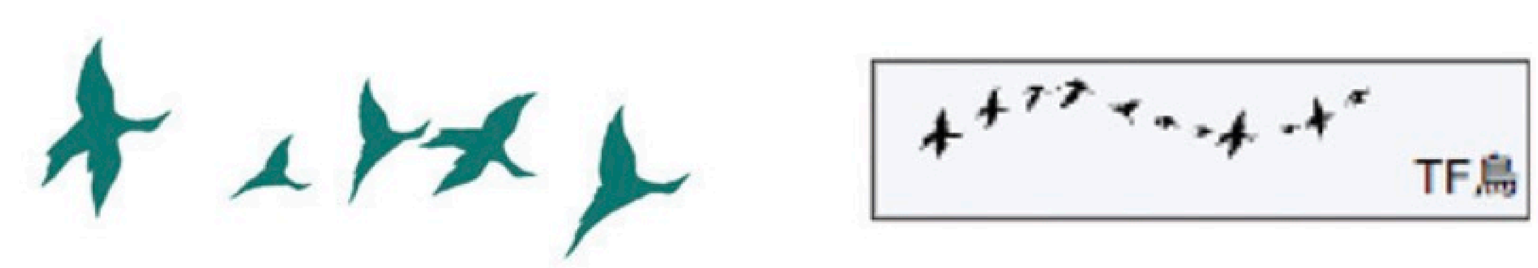
㉔ TF 雲 硬 / 雲 モヤモヤ / 雲 切れ端



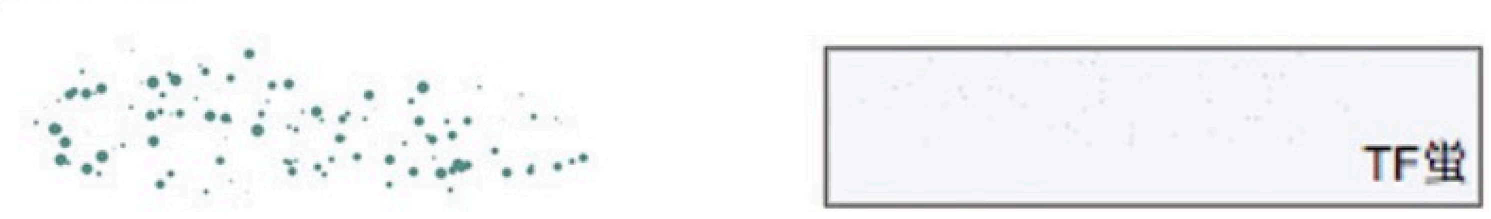
㉕ TF 滝



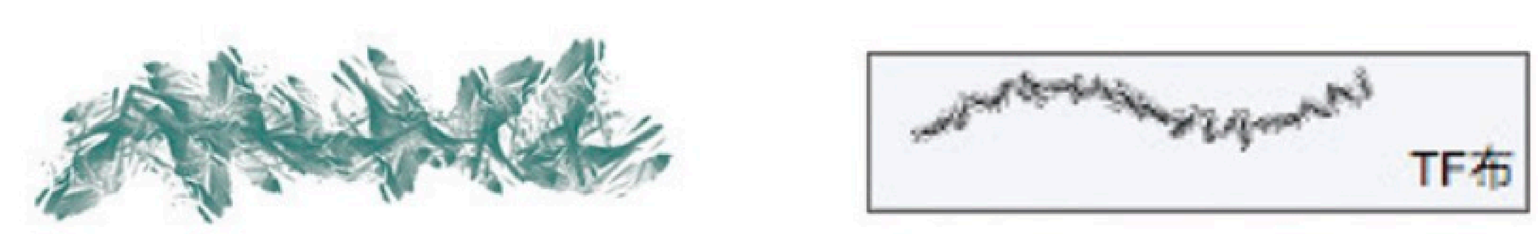
㉖ TF 鳥



㉗ TF 蛍



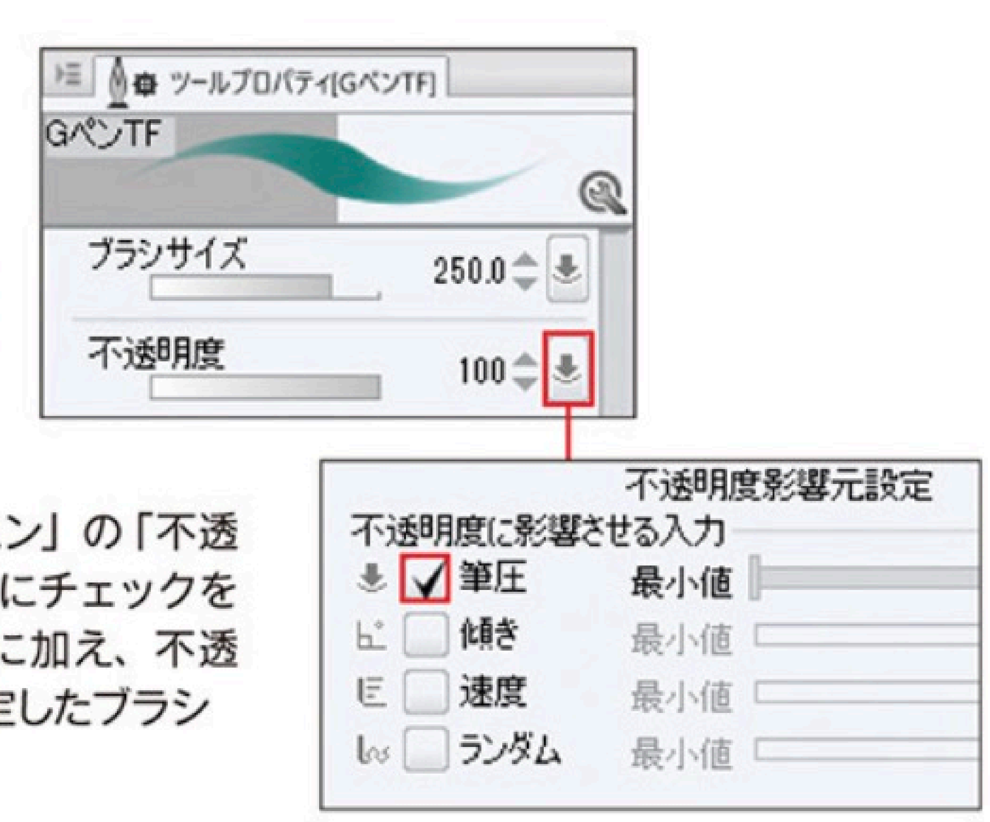
㉘ TF 布



藤ちょこ

㉙ G ペン TF





デフォルトのペンツール「G ペン」の「不透明度影響元設定」の「筆圧」にチェックを入れることで、ブラシサイズに加え、不透明度も筆圧で変わるように設定したブラシ

3-2 ダウンロードブラシ

著者の藤ちょこが使用するダウンロードブラシ素材を紹介します。

❶ 四角水彩

アナログ的な質感を出しながら塗りたいときに重宝するブラシです。

四角水彩（作：のきした）

https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1481478

❷ 鉛筆５混合

ブラシセット「鉛筆ブラシ」の中のひとつです。おもに線画を描くときに使用します。

鉛筆ブラシ（作：がうたま）

https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1640278

❸ 鉛筆Ｒ

イラストレーター redjuice 氏作の、アナログの描き味を再現したブラシです。

鉛筆Ｒ（株式会社セルシス公式素材）

https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1358981

❹ はっぱ群隊２

ブラシセット「ひみつきち Painting Brush Set」の中のひとつです。密集した植物を描くときに使用します。

ひみつきち Painting Brush Set（作：diceproj）

https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1690099

◎ POINT ◎ ブラシ素材のダウンロード

このページで紹介したブラシ素材のダウンロードは、CLIP STUDIO PAINT 付属のポータルアプリケーション「CLIP STUDIO」から行えます。

A ポータルアプリケーション「CLIP STUDIO」を開き、「素材を探す」をクリックする。すると、「CLIP STUDIO ASSETS」が開く。

B ブラシ名を入力したりして、素材を検索する。

C 素材が見つかったら、素材のサムネイルをクリックし、素材の詳細ページを表示する。

D 「ダウンロード」をクリックし、素材をダウンロードする。

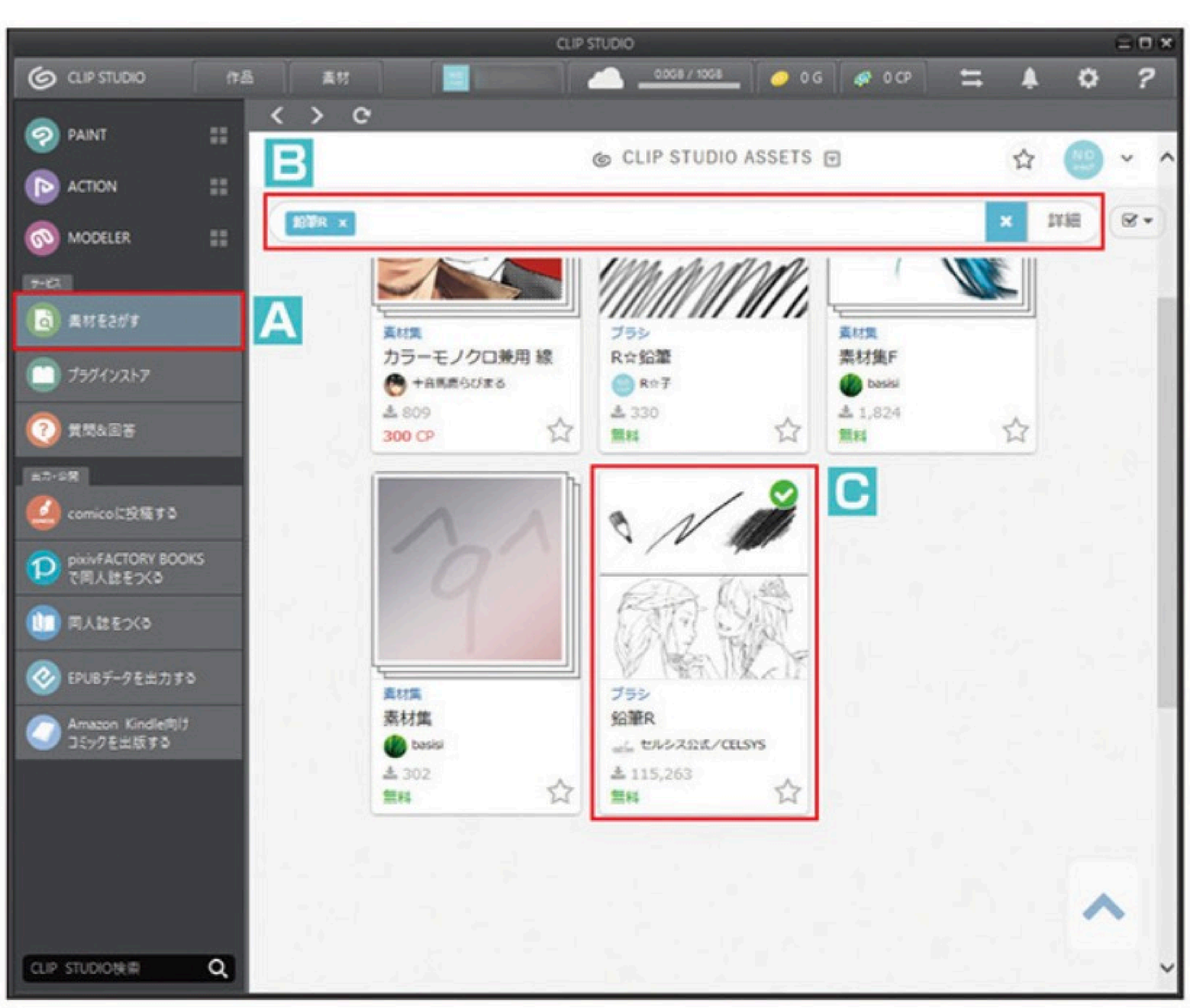
※ダウンロードするには、「創作応援サイト CLIP STUDIO（https://www.clip-studio.com/clip_site/）」で「CLIP STUDIO アカウント」を登録し、ポータルアプリケーション「CLIP STUDIO」上でログインする必要があります。

※素材には、無料でダウンロードできるものと有料のものがあります。

※ポータルアプリケーション「CLIP STUDIO」でダウンロードした素材は、CLIP STUDIO PAINT の素材パレットにある「ダウンロード」フォルダーに保存されます。

※「創作応援サイト CLIP STUDIO」から素材を探すこともできます。

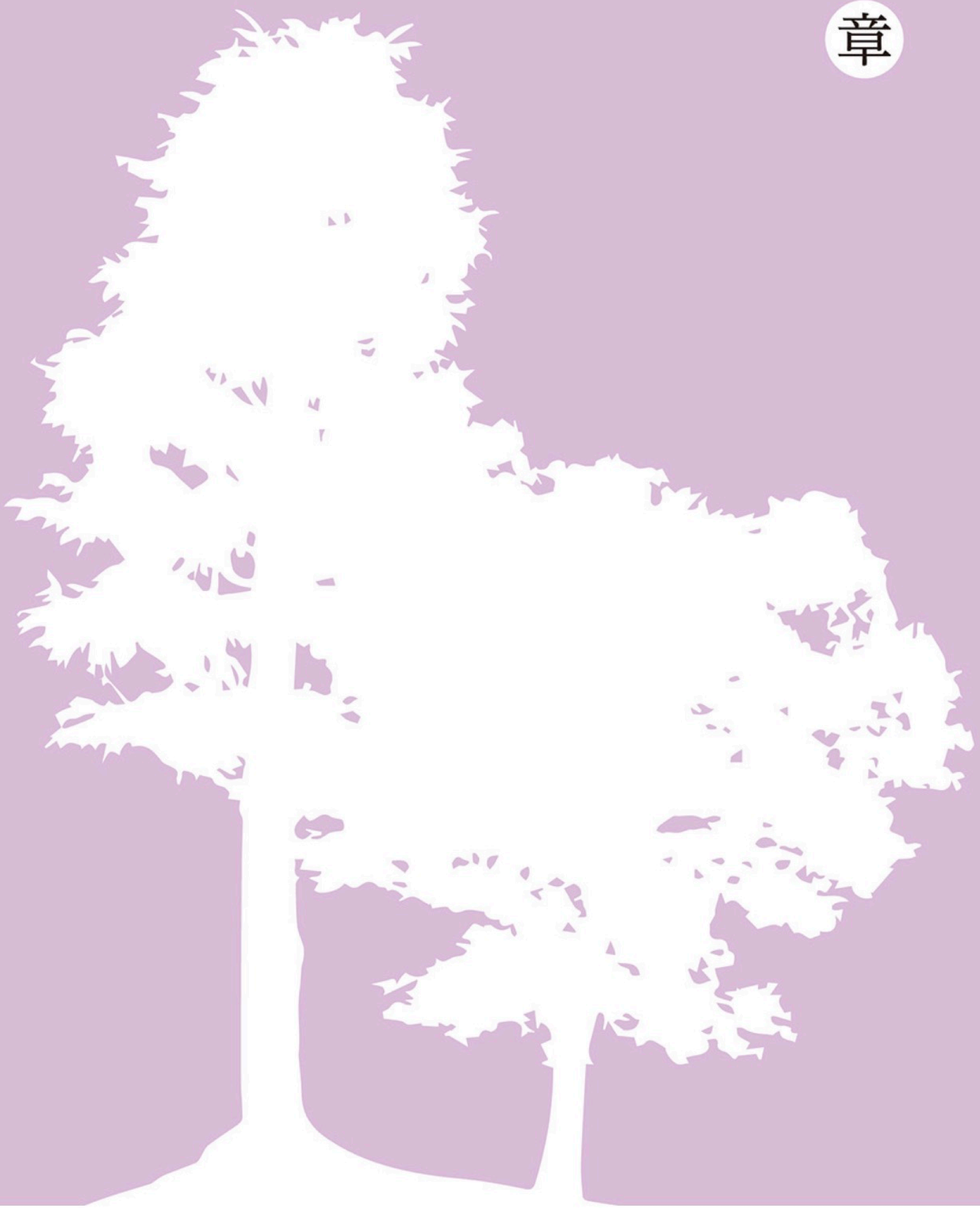
※素材は、サブツールパレット（P.12）にドラッグ＆ドロップすることで使用できるようになります。





風景イラストの基本

2 章





01 まちあわせ

― キャラと背景のなじませ方 ―

Illust & Making by 藤ちょこ



◆ 解説のポイント

読者さんの中には、「背景だけを描きたい！」という人以外にも、「キャラクター（以降：キャラ）を描いたはいいけれど、その後どうやって背景を描けばいいかわからない……」とお悩みの方も多いと思います。ここでは、キャラメインのイラストに簡単な背景をつける方法を解説していきたいと思います。

キャラに背景を描き加えることで、シチュエーションやどういった世界観なのかがわかりやすくなります。

◆ 世界観設定

今回のイラストであれば、自然が多く、高い建物も見当たらないことから、のどかな田舎町が舞台なのだとわかりますね。民家のそばで友達（＝このイラストを見ているあなた）が来るのを待っていたのかもしれません。

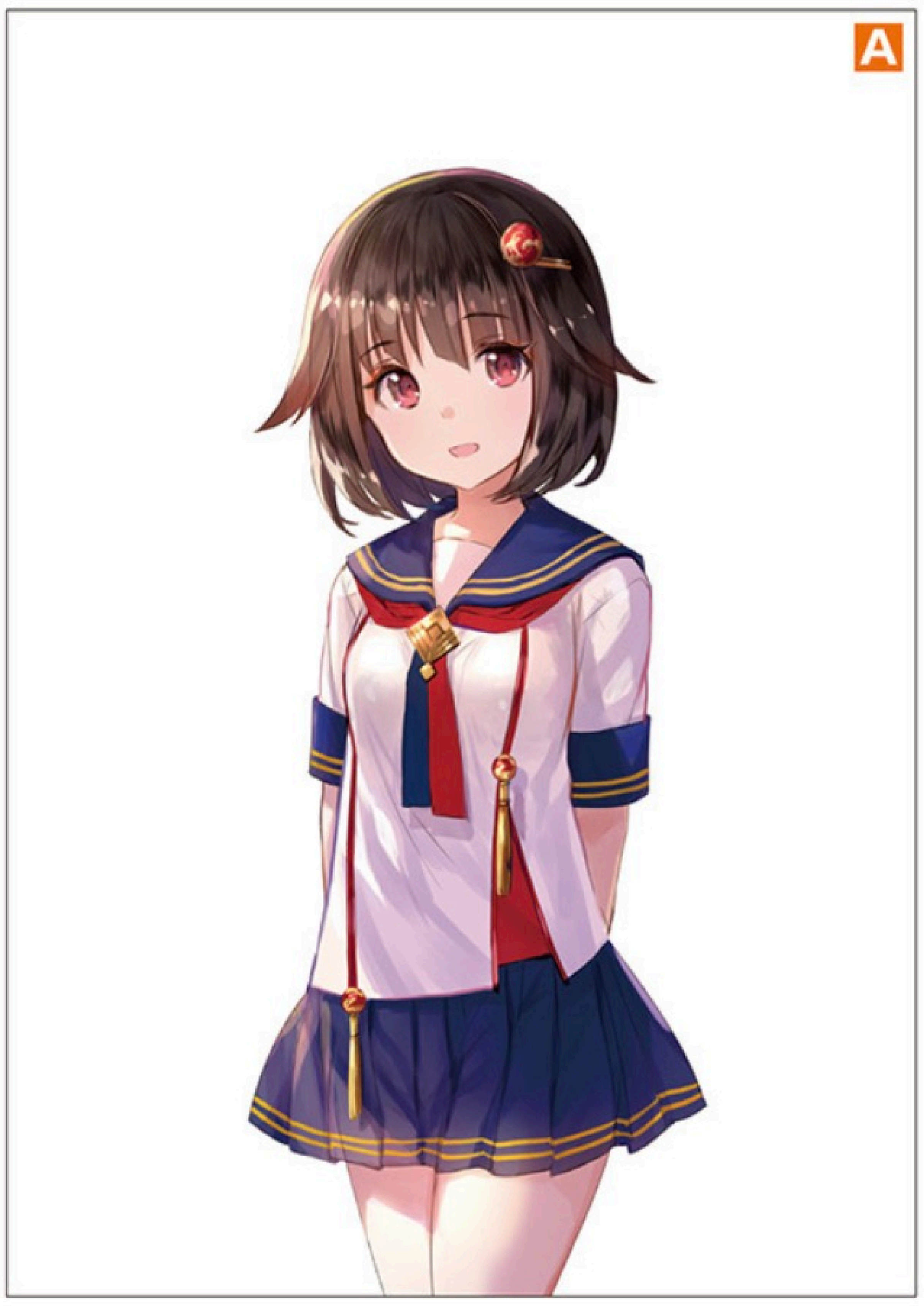


1 ラフを描く

1-1 キャラのイラストを用意する

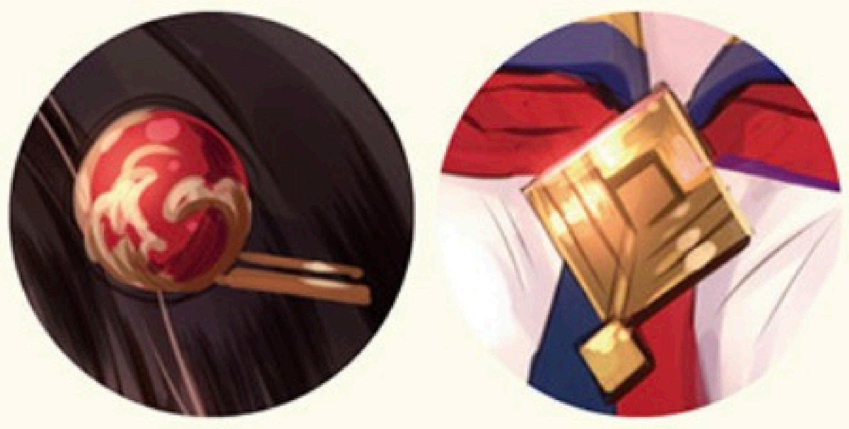
まずはキャラのイラストを描きました。しかし、これだけだと、どのようなシチュエーションかがわかりづらいですよね。
そんなときは、背景を描くことでシチュエーションがわかりやすくなり、イラストの世界も広がっていきます。

A ［ファイル］メニュー→［新規］でキャンバスを新規作成し、キャラを描く。より魅力的なイラストにするために、背景を描き加えていく。



東洋らしさのコツ

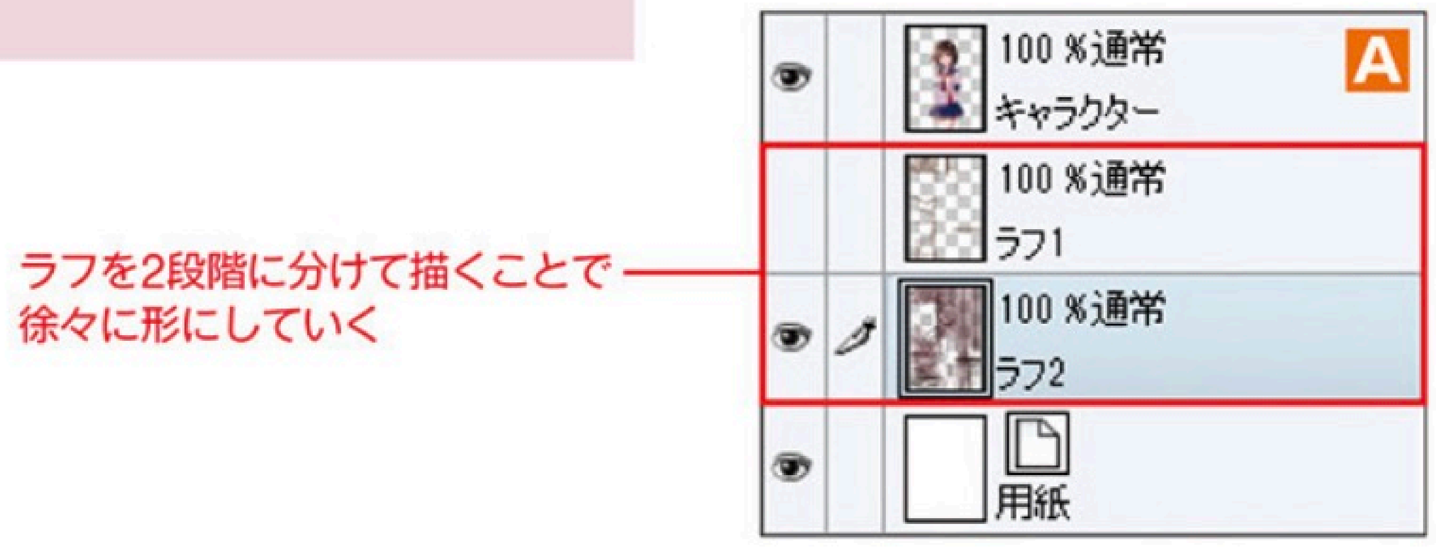
今回は背景の本ですが、キャラについても少し補足していきます。
セーラー服のようなありきたりな衣装でも、たとえば右図のような和風の小物をピンポイントで入れてあげると、東洋ファンタジー感が出ます。



1-2 大まかなラフを描く

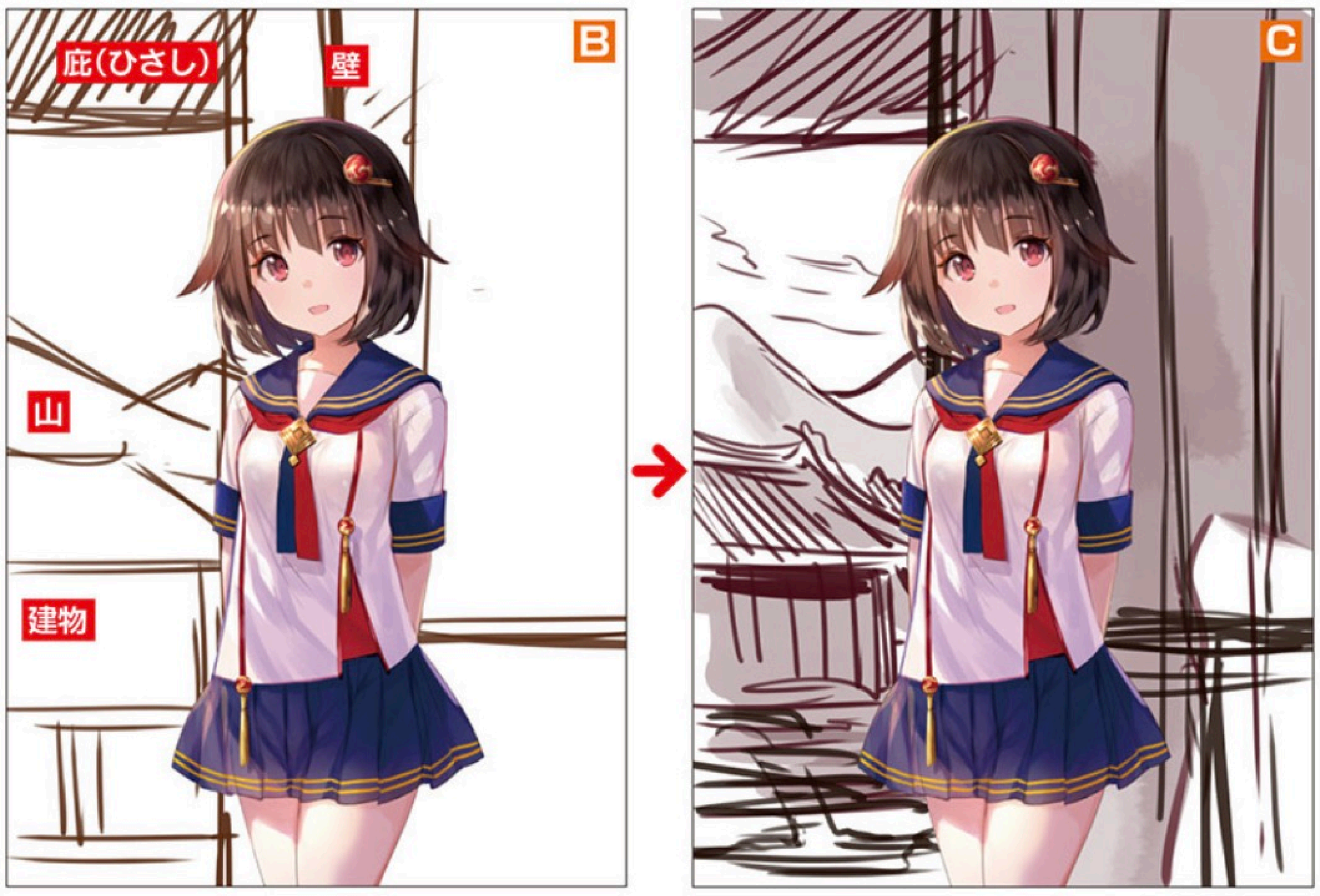
キャラの後ろに、背景として描くモチーフの大まかな配置を描き入れます。
遠近感を演出できるよう、キャラのすぐ後ろに建物の壁を配置しました。

A レイヤーを２段階に分けてラフを描いていく。［レイヤー］メニュー→［新規ラスターレイヤー］を選択し、ラフ用のレイヤーを新規作成する。



B カスタムブラシの「G ペン TF（P.19）」を使う。ラフ１は、大まかな輪郭線で背景に何かがあることがわかる程度に描く。

C ラフ２は、うっすらと個々のモチーフの形がわかる程度に描く。



◎ POINT ◎ まずは描く

イラストは考えるだけでなく、まずは描きましょう。とくにラフは、自分がわかればどのようなものでも構いませんので、気負って描く必要もありません。
また、初めから最適解を出す必要もありません。遠景の「山」も、描き進めていくうちに「木々」に変わりました。
イラストは、実際に手を動かして試行錯誤することでアイデアが生まれ、上達していきます。

2 ガイド線の作成

2-1 縦横のガイド線を引く

縦横に線を引いていきます。この線をガイドに背景となるモチーフを描いていきます。

A ラフ２の上に、ガイド線用のレイヤーを新規作成する。

B アイレベル（P.64）をはっきりさせ、縦横のガイド線を引いていく。網目になるように細かく引く。

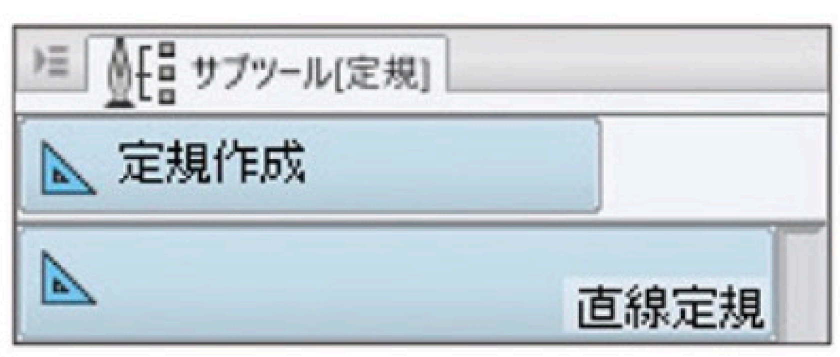




◎ POINT ◎ ガイド線の引き方

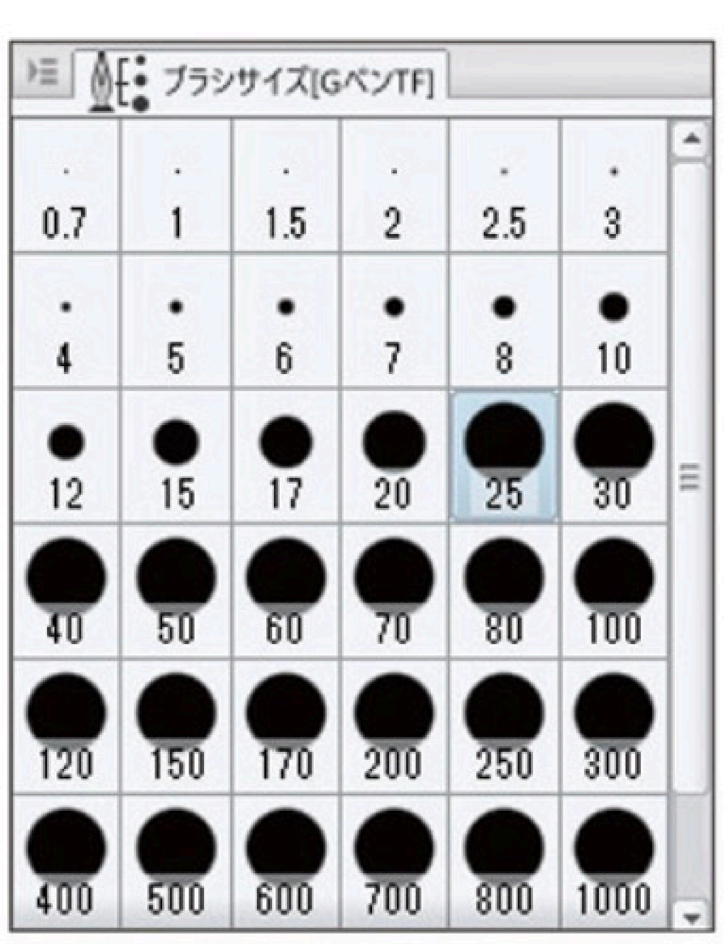
縦横のガイド線は、図形ツールの「直線」を使うことで簡単に引けます。
また、定規ツールの「直線定規」を設定すれば、フリーハンドで引くこともできます。





◎ POINT ◎ ブラシのサイズ

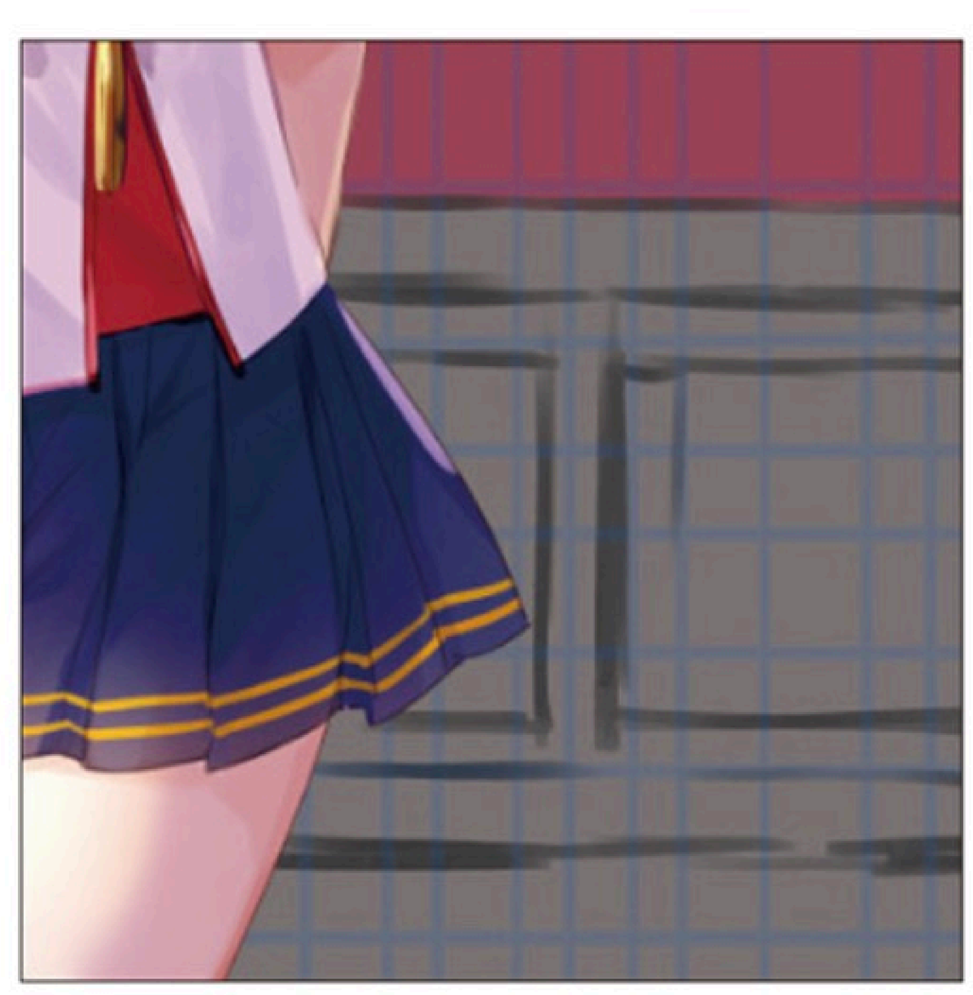
ブラシのサイズは、キャンバスの大きさや描きたい場所によって変わるため、正解はありません。さらに、筆圧による強弱をつけて描いていきます。
あえて記すとすれば、今回のサイズの場合（幅 2894px ×高さ 4093px 解像度 350dpi）、キャラの線画を「3 ～ 5px」、背景ラフを「25 ～ 35px」、壁のディテールを「30 ～ 50px」、遠景を「20 ～ 30px」で描いています。
塗りは、それこそ臨機応変です。細かいところであれば、「10 ～ 30px」広く塗るところであれば「700px」ほどに設定して塗る部分もあります。



ブラシサイズパレット

◎ POINT ◎ ガイド線を参考に描く

今回は奥行きの線すら引かず、縦横のガイド線のみで描ける空間にしています。このガイド線を参考に、壁の模様や遠景の建物などをフリーハンドで描いていきます。





3 壁を描く

3-1 壁のベースを描く

キャラの後ろにある建物の石壁を描いていきます。
まずは、簡単に長方形を描けるツールを使い、ベースとなる形と色を決めます。

A 壁用のレイヤーを新規作成する。

B 図形ツールの「長方形」を選択する。ツールプロパティパレットで、「線・塗り」の設定を「塗りを作成 」にする。

C ツールをドラッグして、建物の壁のベースとなる形と色を決める。東洋らしさを強調するため、朱色の外壁にした。

東洋らしさのコツ

朱色は、東洋らしさを表現する上で欠かせない色です。







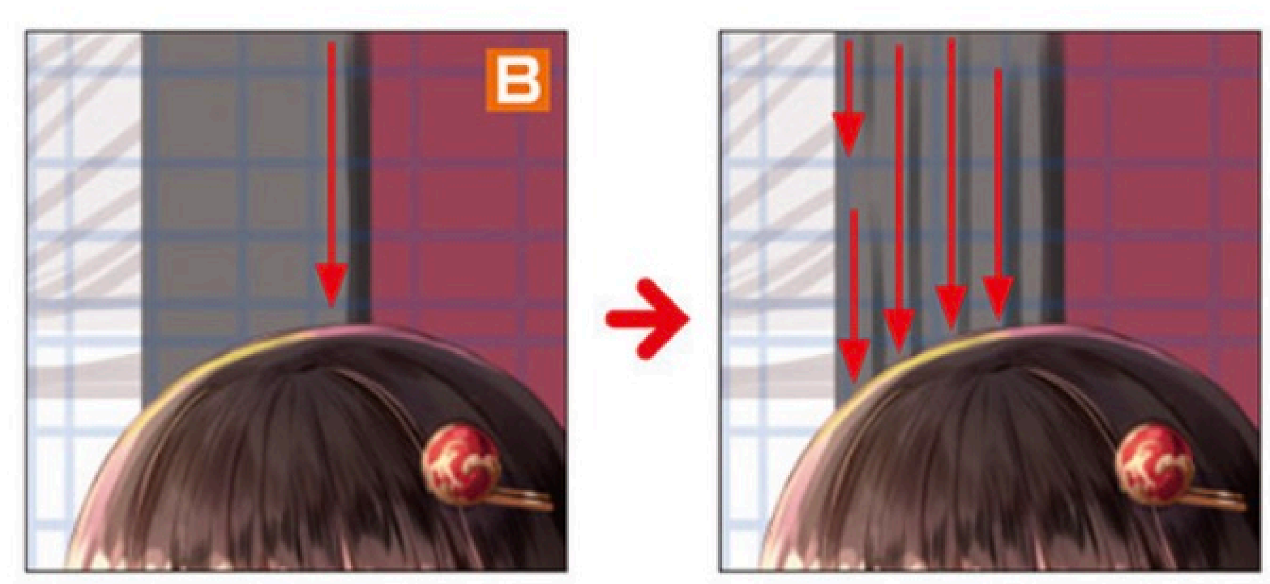
3-2 模様を描く

ガイド線を使いながら、石壁の模様を描きます。アナログ感を出すために、定規ツールは使わずにフリーハンドで描いていきます。細かく描き込むことはせず、大まかな線で模様を表現します。

A 「**2-1**」で作成した縦横のガイド線レイヤーを、「**3-1**」で壁のベースを描いたレイヤーの上に移動する。

B 縦線をガイドに模様を描く。ダウンロードブラシの「四角水彩（P.20）」を使って、なるべくラフに、アナログ感が出るように描く。

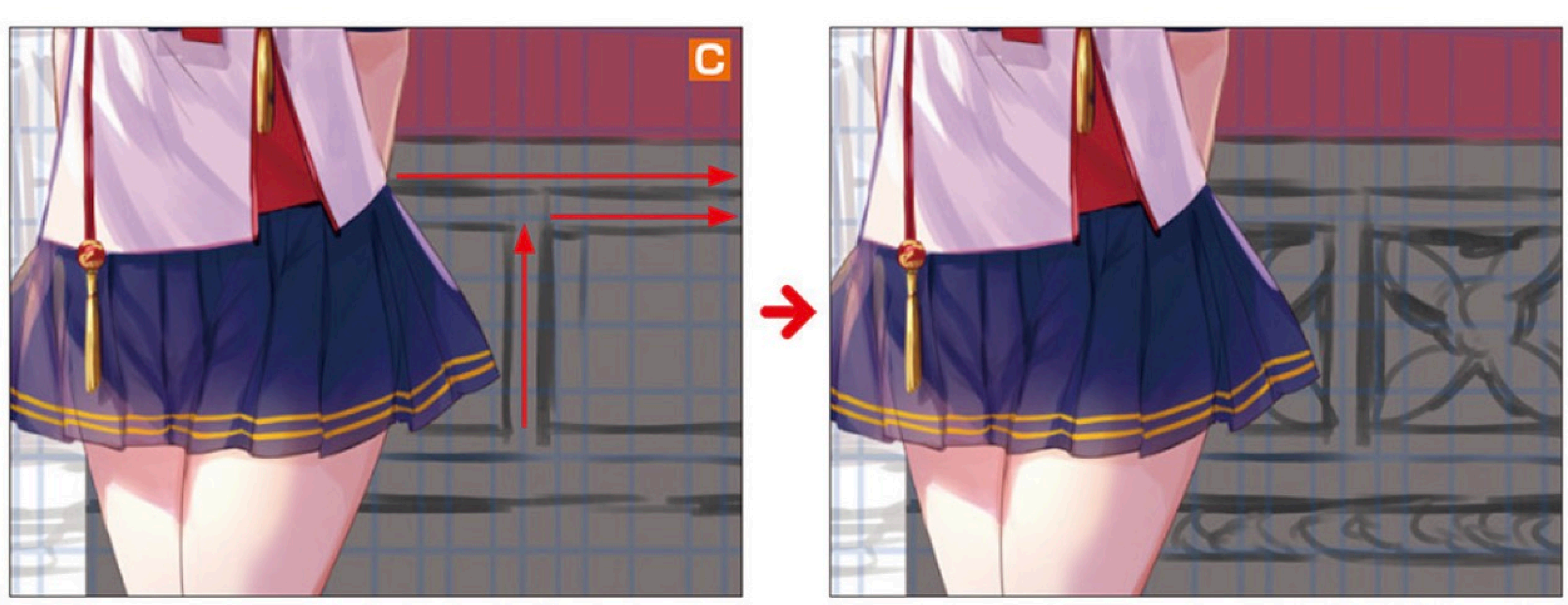




C 壁の模様は、「**2-1**」で作成した縦横線をガイドに枠を描く。そして、大まかな線で模様を描く。石壁に彫られた模様なので、立体感が出るように意識する。

◎ POINT ◎ ガイド線の調整

ガイド線は、描く場所によって適宜位置を変えています。また、見やすいように色や不透明度を調整しています。



3-3 カゲで立体感を出す

壁にキャラのカゲを描き入れます。この工程がとても重要です！
カゲを入れることで、キャラと壁の間に空間が生まれ、イラストに立体感が出ます。

A 合成モード（P.15）「乗算」のレイヤーを新規作成する。壁のベースレイヤーに「下のレイヤーでクリッピング（P.14）」し、不透明度を「50%」程度まで下げる。







B 「四角水彩」ブラシを使って、壁にキャラのカゲを描き入れる。カゲの形は厳密である必要はない。上部に大きくかかっているのは、庇（ひさし）のカゲ。

3-4 キャラにカゲを入れる

キャラ自体にも庇のカゲを入れます。
このとき、壁に入れたカゲと平行になるように意識します。キャラの身体には、壁と違って凹凸があるので、それに合わせてカゲの境界線もゆがませると、なお良いです。

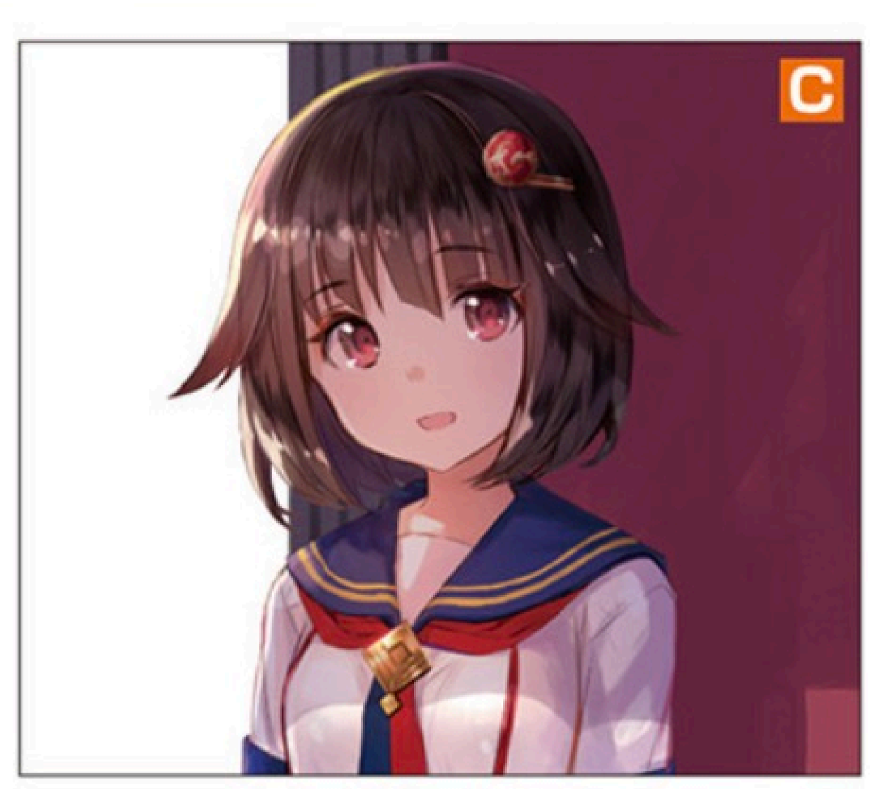
A 合成モード「乗算」のレイヤーを新規作成する。キャラのレイヤーにクリッピングし、不透明度を「21%」程度まで下げる。



B 「G ペン TF」でキャラに庇のカゲを描き入れる。壁のカゲと平行にしつつ、身体の凹凸に合わせて境界線をゆがませる。



C このままだとキャラの顔色が悪いので、エアブラシツールの「柔らか」を使って、顔部分に薄くオレンジ色を入れる。さらに、反射光が入ってくるキャラの外周や、瞳のハイライト部分のカゲを消しゴムツールの「硬め」で消す。



◎ POINT ◎ 光源を合わせる

カゲを描くときに大事なのは、キャラと背景の「光源（光が差してくる方向）」をきちんと合わせることです。今回のイラストだと、光源はこちらから見て左上側にあります。そのため、キャラのカゲは右側に伸びていきます。
キャラを描く段階で、しっかりと光源の向きを設定しておくと、背景を描くときに迷わずに済むというメリットもあります。



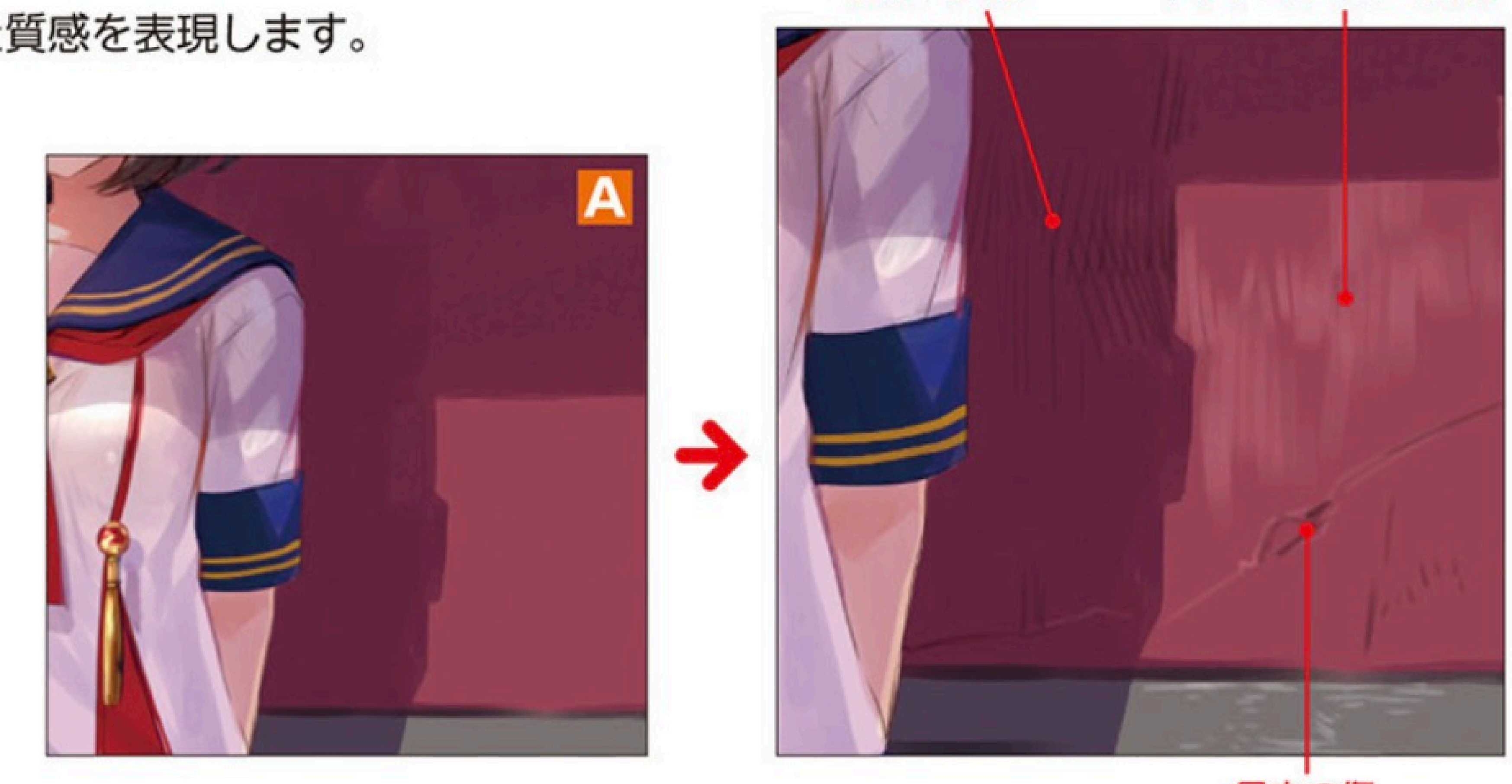
3-5 壁に質感を加える

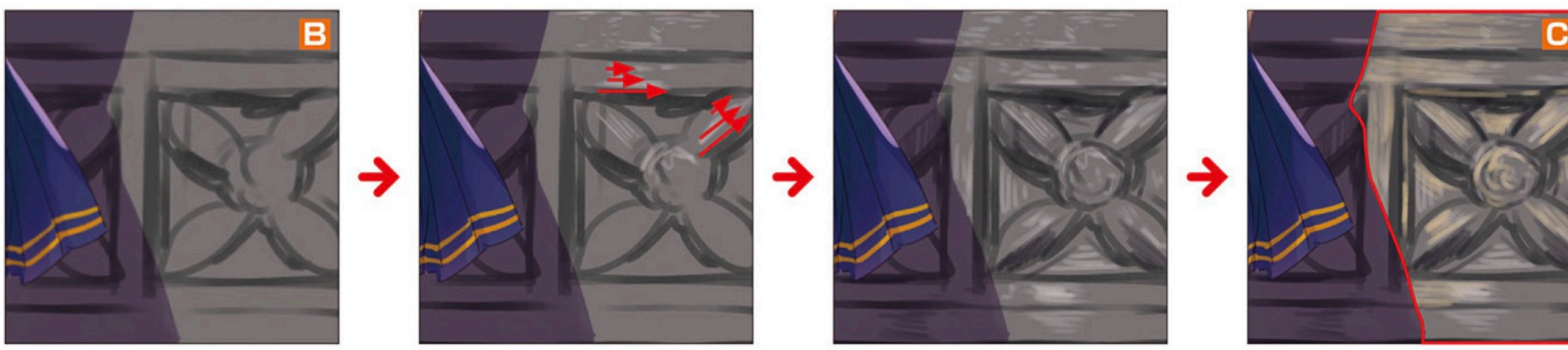
壁の表面を描き込みます。
ブラシのタッチをあえて残したり、細かく斜線を入れることで少し古ぼけた質感を表現します。

A 壁に汚しや傷といった質感を加える。「四角水彩」ブラシでタッチを残したり、細いブラシで細かく斜線を入れる。丁寧に描くよりも、大まかにランダム感が出るように描く。

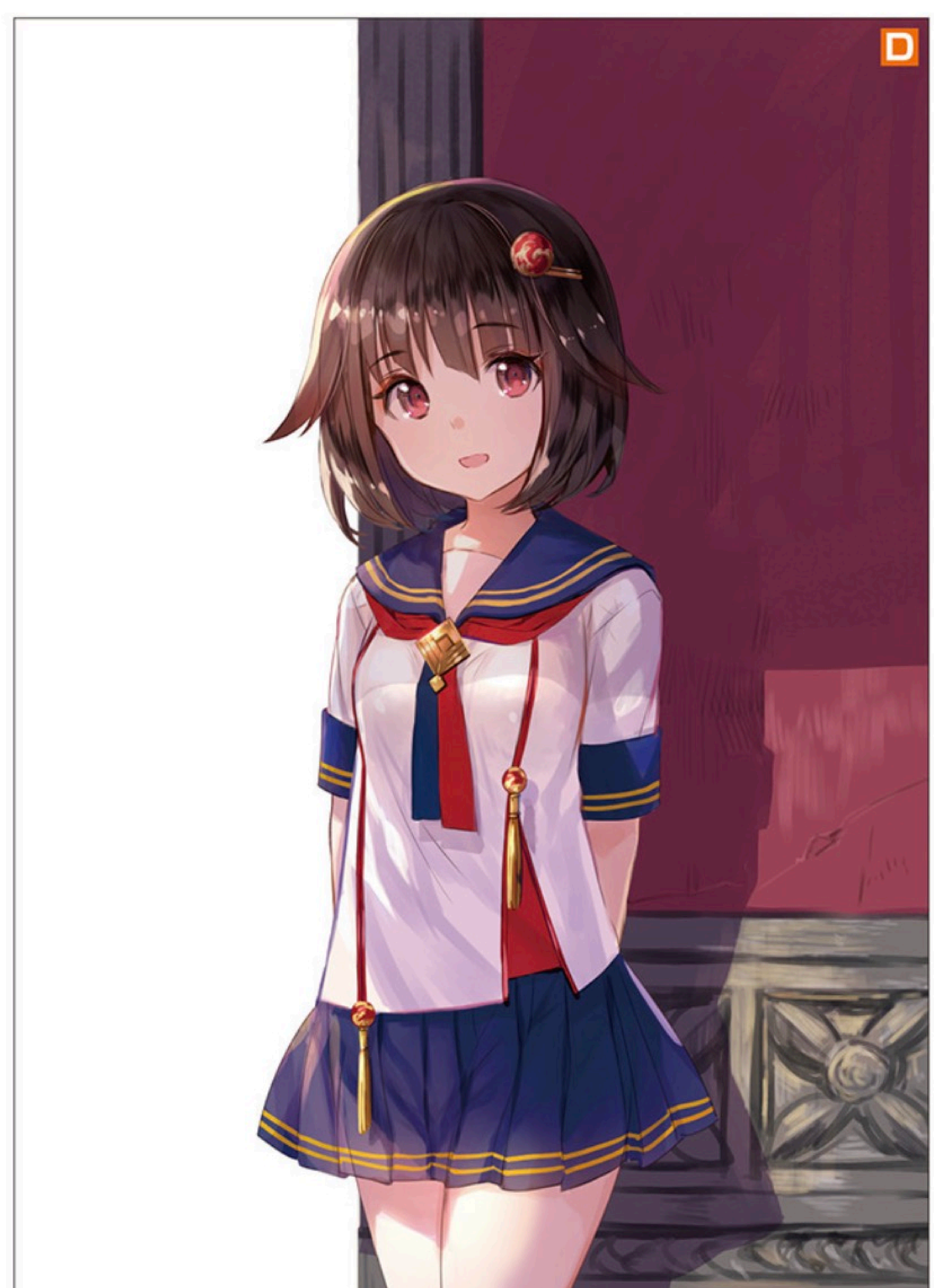
B 下部の模様部分にも質感を加える。ある程度タッチの方向を合わせると、大まかに描いていても雑味が出にくい。

C 光が当たる部分には、若干黄色っぽい色（太陽光の色）を重ねる。





D ひとまず壁が完成。模様や質感はざっくりと描いていても、全体を引きで見ればしっかりと描き込まれているように見える。



◎ POINT ◎ レイヤー数を抑える

私の場合、レイヤー数をなるべく抑えて作業しています。たとえば、「3-3」で作成したカゲレイヤーは、ある程度描き進めたところで壁のベースレイヤーと結合しています。このほうがデータが軽くなり、レイヤーがごちゃごちゃとしないためわかりやすいからです。
しかし、レイヤーの管理方法に関しては、一概にこの方法が正しいといったことはありません。今回は、質感などを、壁を描いたレイヤーに直接描いていますが、レイヤーを新規作成して描いたほうが修正がしやすいというメリットもあります。
ケースバイケースなところがありますし、慣れるまではレイヤーを適宜作成していたほうが、間違いが少ないかもしれません。
レイヤーの結合は、[レイヤー] メニュー→ [下のレイヤーと結合] や [選択中のレイヤーを結合] でできます。



4 庇を描く

4-1 庇のベースを描く

壁よりも奥に庇を描きます。壁と同じように、基本的にはベース作成→描き込みの手順です。
ほとんどを図形ツールのみで簡単に描きます。パースなどの正確さはあまり考えずに、それらしい印象になるようにしていきます。

A 壁を描いたレイヤーの下に、レイヤーを新規作成する。

B 図形ツールの「長方形」を選択する。ツールプロパティパレットで、「線・塗り」の設定を「塗りを作成」にする。

C ツールをドラッグして、庇のベースとなる形と色を決める。サイズ感はラフを参考にする。

D 庇の垂木（たるき）を描くためのレイヤーを新規作成する。このままだと、ラフが **C** で描いた庇のベースに隠れて見えないので、上に移動する。

E 図形ツールの「直線」を選択する。

F 斜めの直線を1本引き、それをコピーして垂木のベースにする。奥まった部分も同じように描いて立体感を出す。

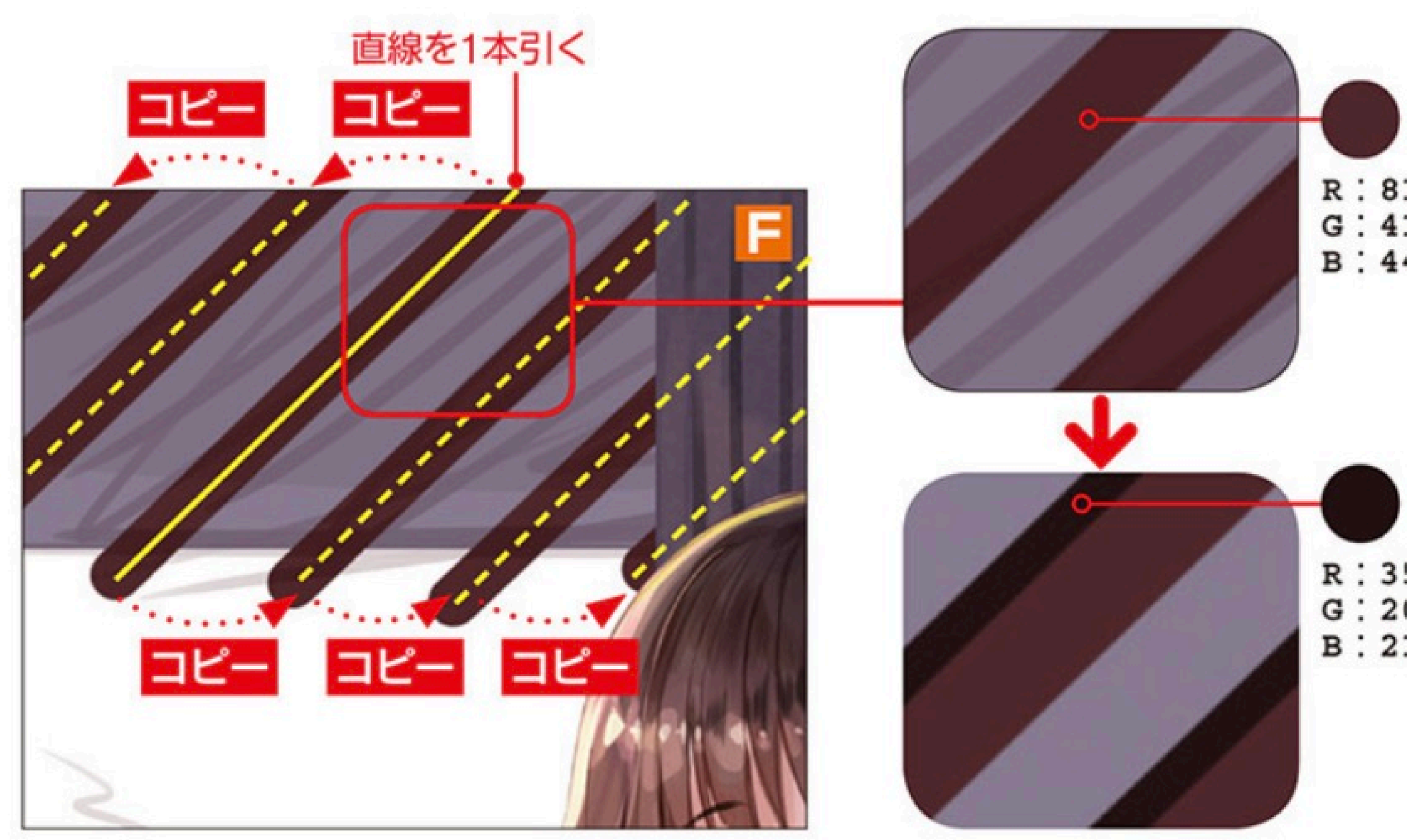










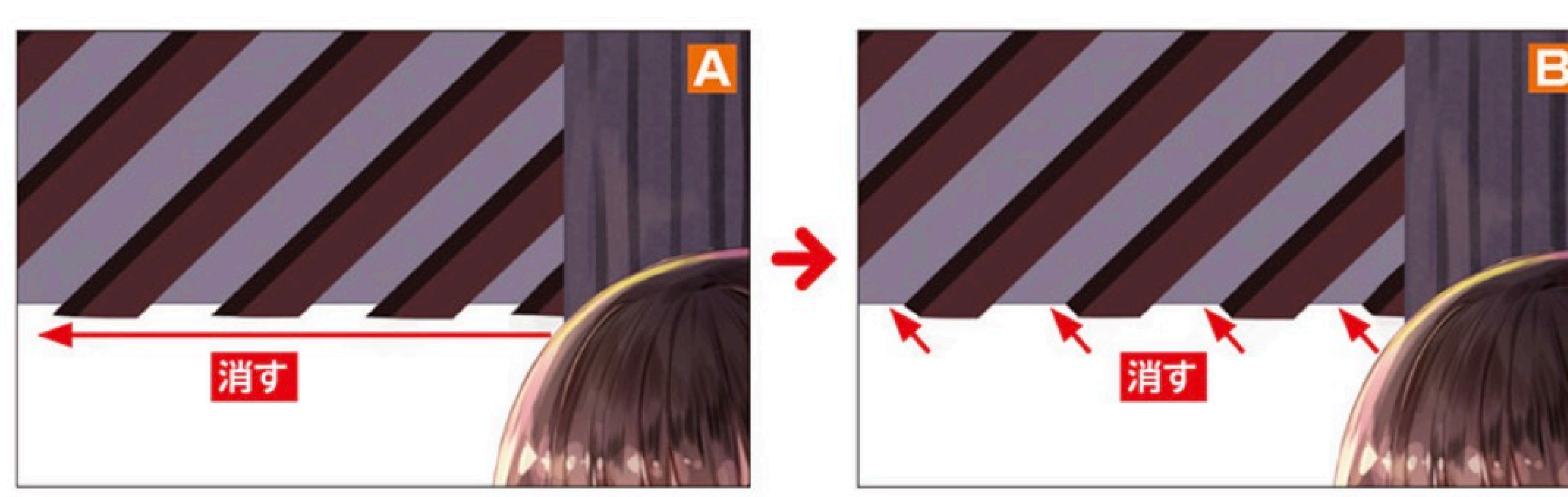


4-2 垂木の形を整える

垂木の不要な部分を消しゴムツールで消して、形を整えていきます。

A はみ出ている部分を消しゴムツールの「硬め」で消して、断面を庇に対して平行にする。

B 不要な部分を消して立体感を出す。



◎ POINT ◎ 直線で消す

消しゴムツールを Shift を押しながらドラッグすると、直線で消せます。
図形ツールの「直線」を透明色で使っても同じことができます。

4-3 大まかに描き込む

壁と同じように描き込んで全体をなじませていきます。後々ぼかしてしまうということもあるので、壁以上に大まかな描き込みで構いません。

A 横方向の垂木も、「4-1」「4-2」の工程と同じように描く。

B 壁と同じようにカゲを入れる。庇はもともとカゲになっている領域なので、現実ではここまではっきりとしたカゲは出ないが、大げさなカゲを入れることで立体感を強調している。さらに、壁の左端にハイライトを入れて、庇と壁の境界をハッキリさせる。

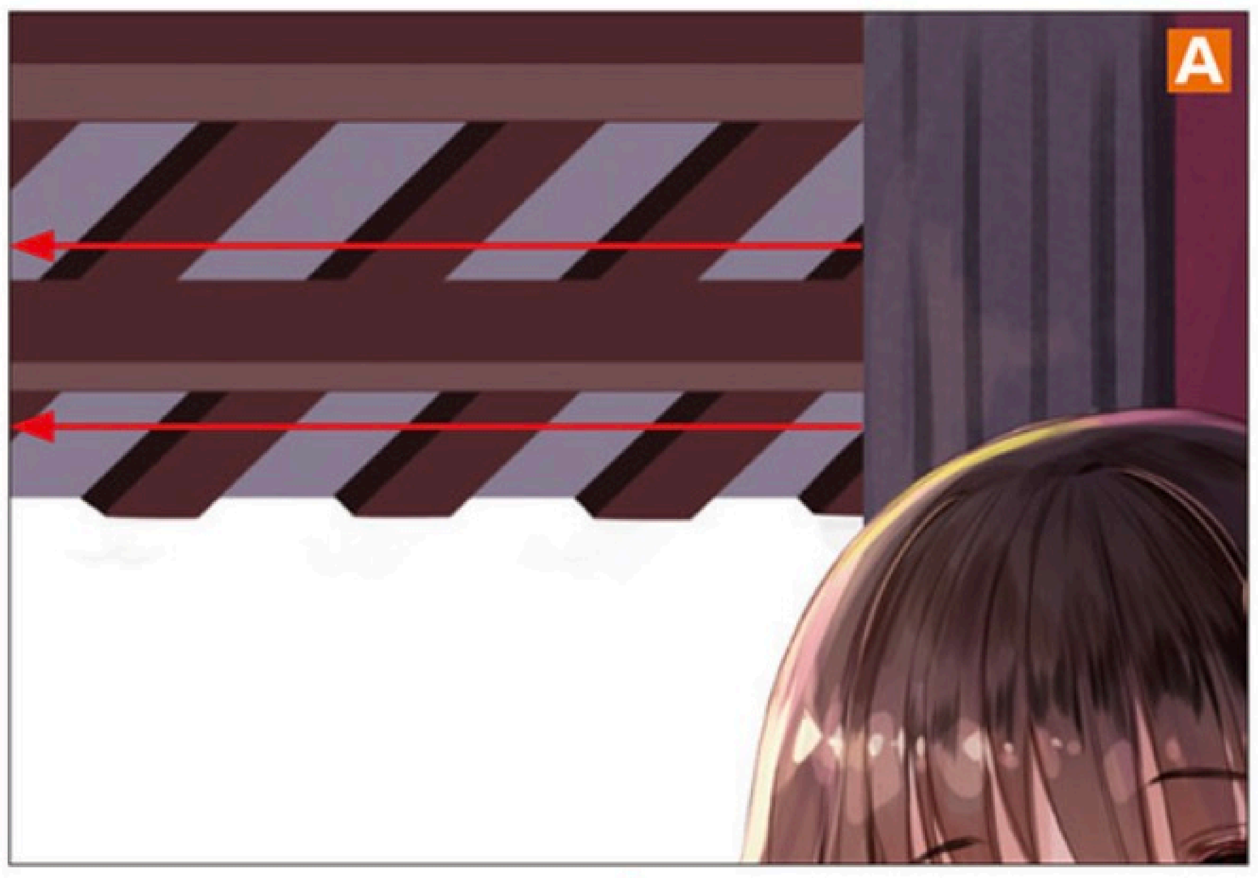
C 庇の色が明るすぎたので、合成モード「乗算」のレイヤーを使って全体がもう一段階暗くなるように塗る。

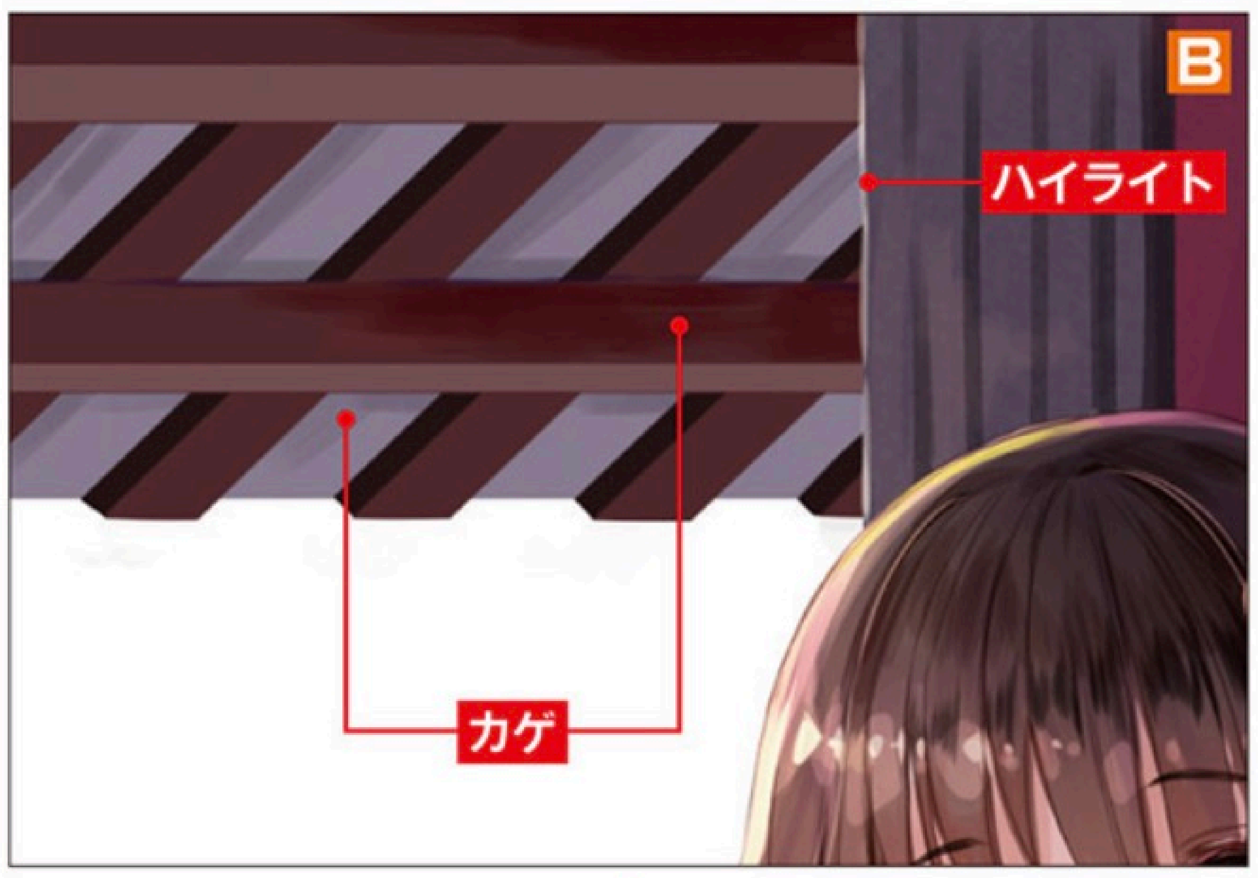
D 垂木が主張しすぎていたので、濃い紫色のエアブラシツール「柔らか」を使い、ディテールをぼかしていく。とくに、壁との境界部分を強くぼかす。

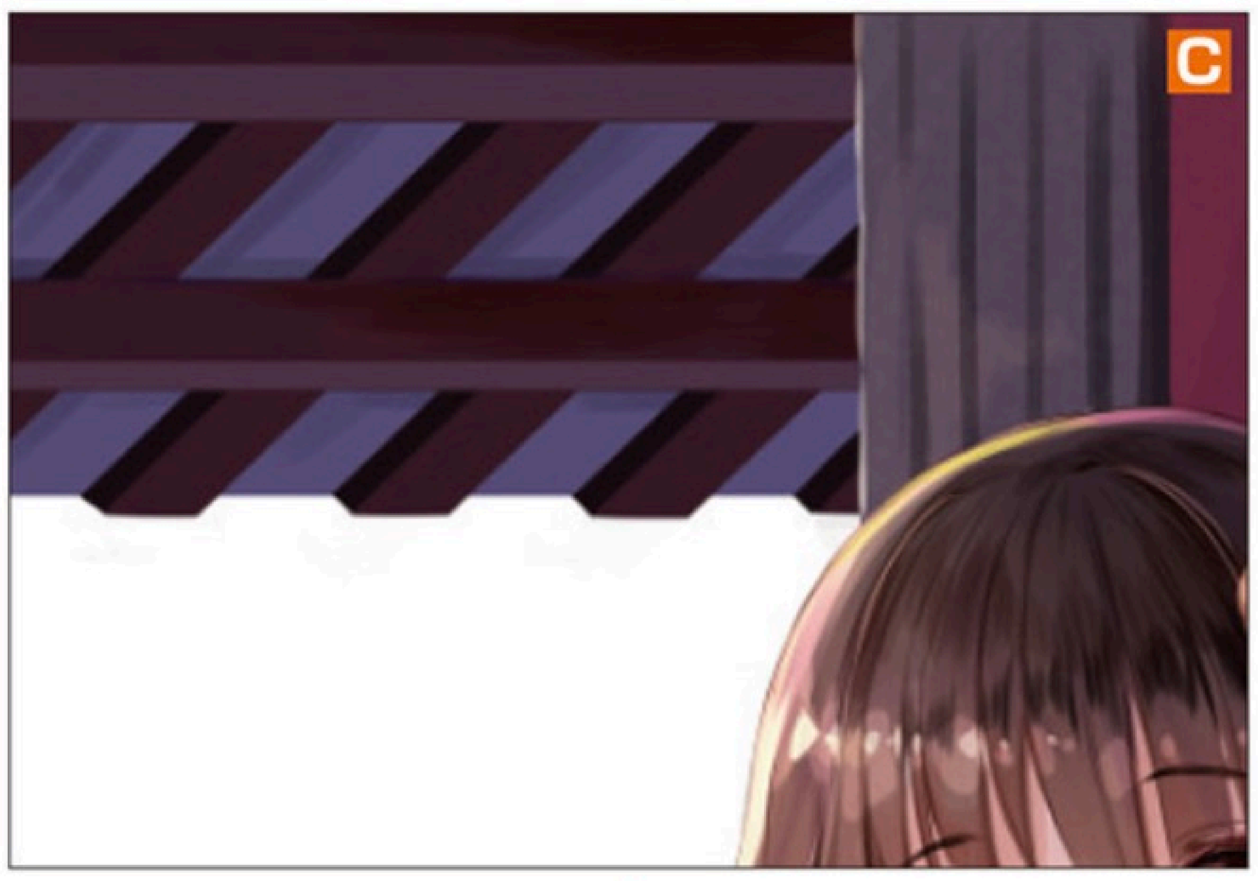
東洋らしさのコツ

下が、今回庇を描くときに参考にした写真です。自分の知識や経験だけではどうしても限界があるので、きちんと資料を見て描くようにしましょう。イラストに説得力を持たせる上でも大切なことです。











5 遠景を描く

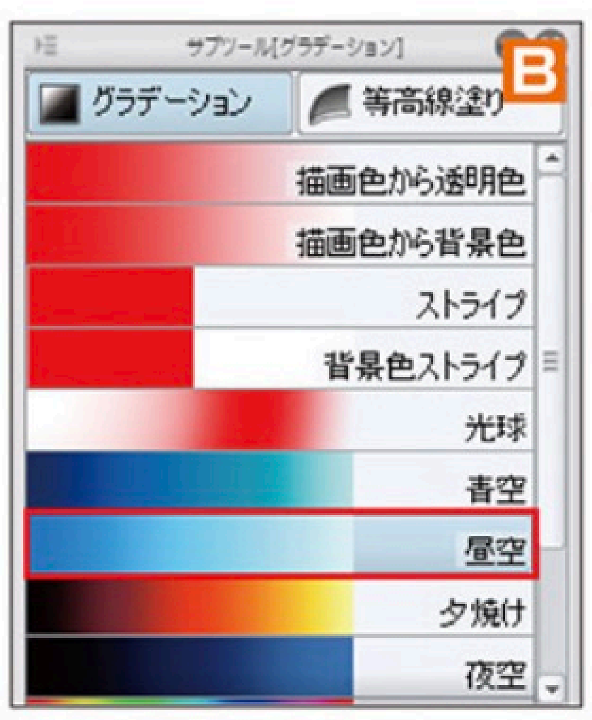
5-1 空を描く

壁や庇より奥の風景を描きます。まずは、空の色を決めます。

A 庇の下に、レイヤーを新規作成する。



B グラデーションツールの「昼空」を選択する。

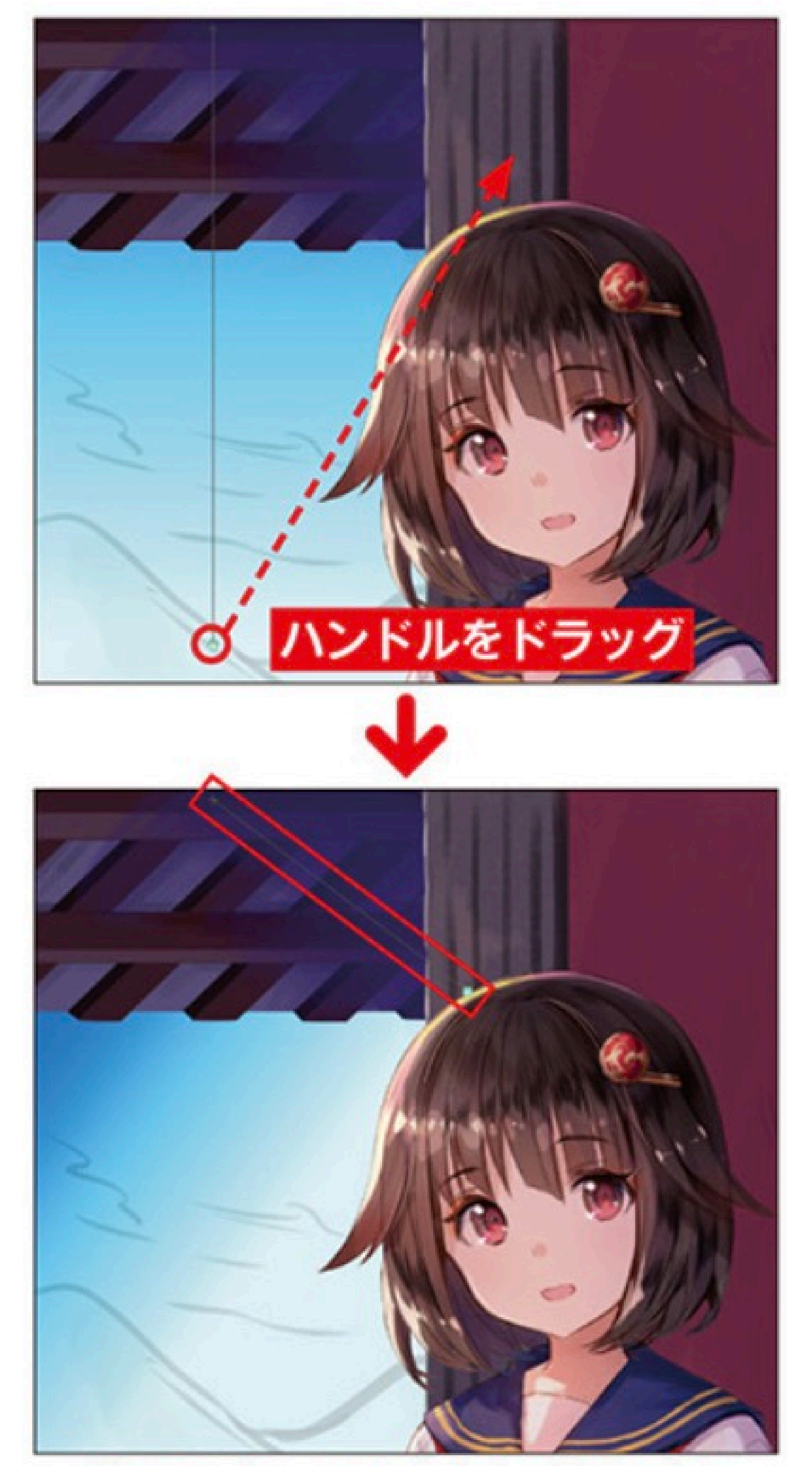


C ツールをドラッグして、空色のグラデーションを作成する。



◎ POINT ◎ グラデーションの調整

グラデーションツールのツールプロパティパレットで、「描画対象」の項目を「グラデーションレイヤーを作成」にすると、グラデーションレイヤーを新規作成しながらグラデーションが作成されます。
このレイヤーは、操作ツールの「オブジェクト」を使ってハンドルをドラッグすることで、グラデーションの形状や位置、方向を、後から変更できます。
グラデーションのイメージを決めきれないようなときは、是非使ってみてください。

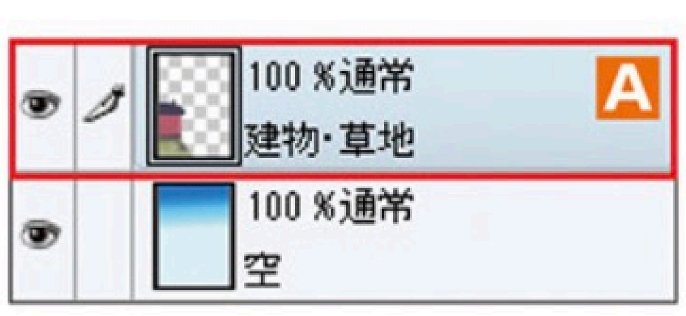


グラデーションの方向を変更できる

5-2 建物のベースを描く

縦横のガイド線を使い、建物のベースを描いていきます。遠景の建物ですし、後ほど大きくぼかしてしまう部分なので、大まかな形がわかる程度で構いません。

A 空を描いたレイヤーの上に、レイヤーを新規作成する。

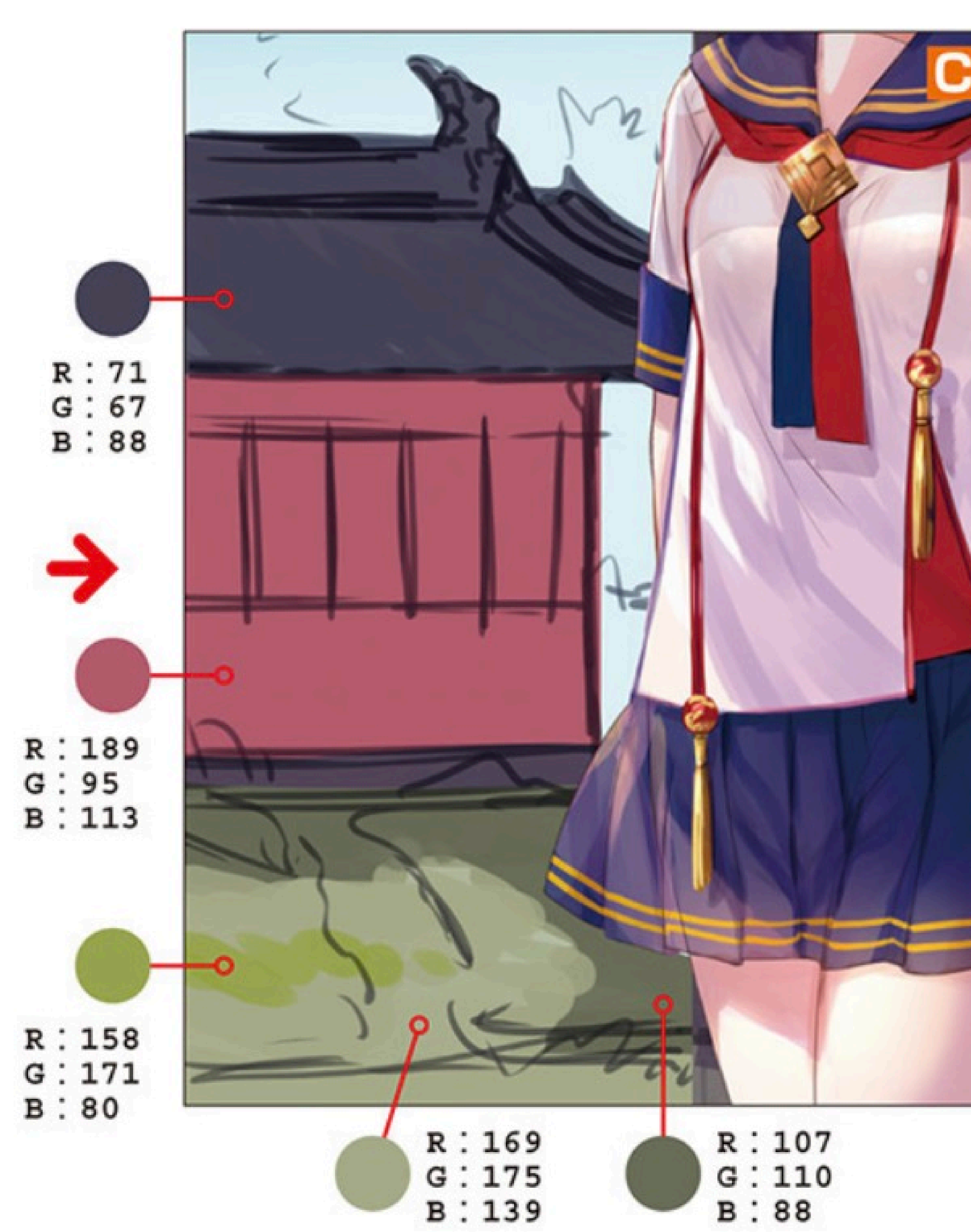


B 「G ペン TF」を使い、フリーハンドで建物の大まかな形を描く。

C 建物のベースとなる色を塗る。
その下の草地のベースとなる色も塗る。草地は、光の当たる部分（明るい緑）と当たらない部分（暗い緑）をざっくりと分けておく。



縦横の線をガイドに、建物を描く



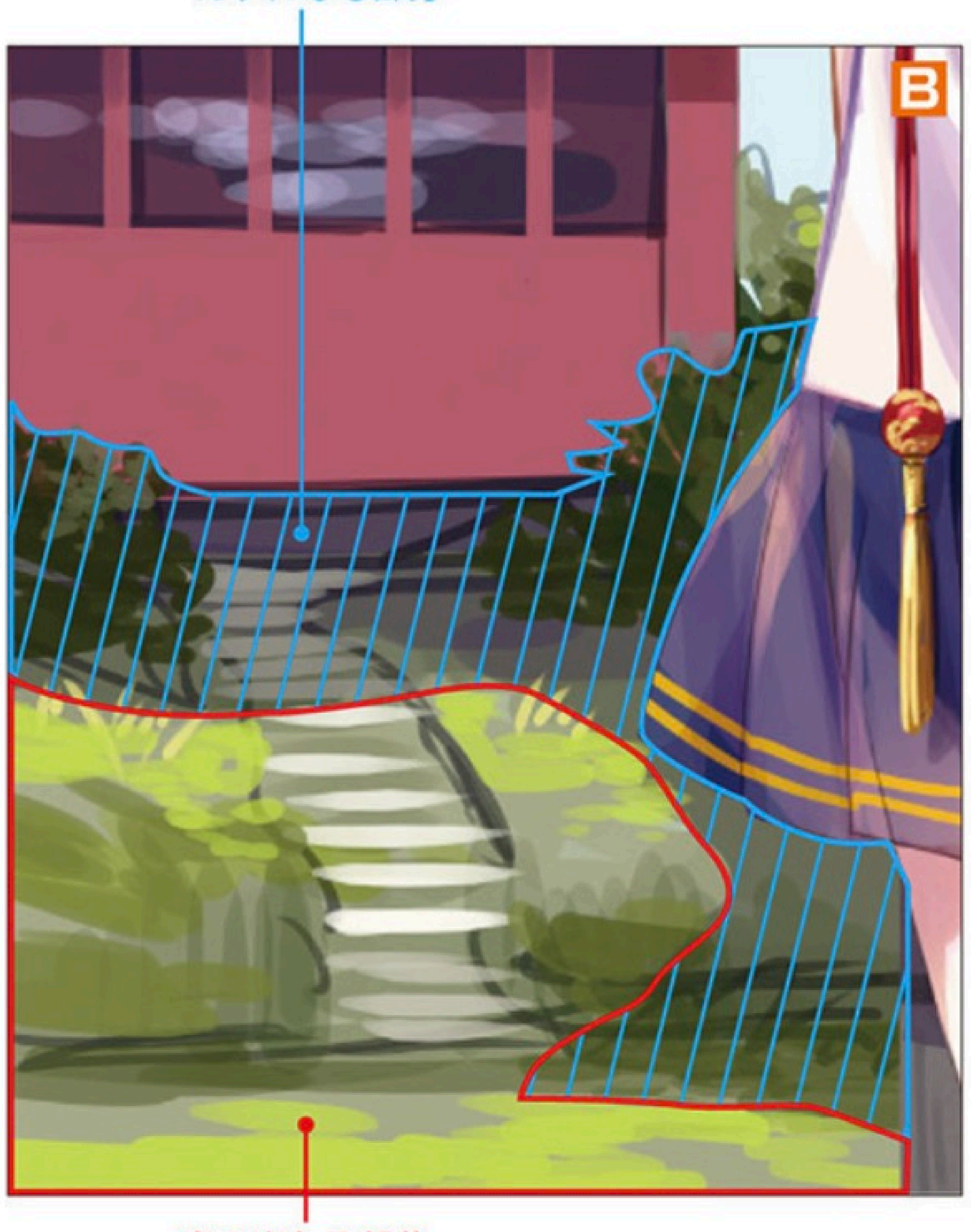
5-3 光とカゲを描き込む

ベースが描けたら、少しだけ細かい描写をしていきます。
ここでも重要なのは「光とカゲ」です。形をきちんと描くというよりは、光源が左上ということを強く意識して、カゲになる部分、光が当たる部分を塗り分けるイメージです。

A 「G ペン TF」の筆圧をコントロールしながら描く。屋根瓦は、光が当たっている部分をざっくりと塗ることで表現する。外壁の屋根のカゲになる部分は、暗くする。

B ブラシのタッチのランダムさで、草を表現する。「**5-2**」の **C** で決めた、光の当たる部分は明るい緑、建物のカゲになる部分は暗い緑で描く。





5-4 窓の模様を描く

建物の窓に模様を描いて、東洋らしさを強調します。資料写真を用意して描きます。

A レイヤーを新規作成し、資料を参考にしながら窓に模様を描く。「G ペン TF」の筆圧をコントロールし、規則性のある形よりも、手描きのアナログ感を意識する。

B コピー＆ペーストで模様を増やす。上部は屋根のカゲになるので暗くする。

C 壁と同じように質感を加え、建物が完成。

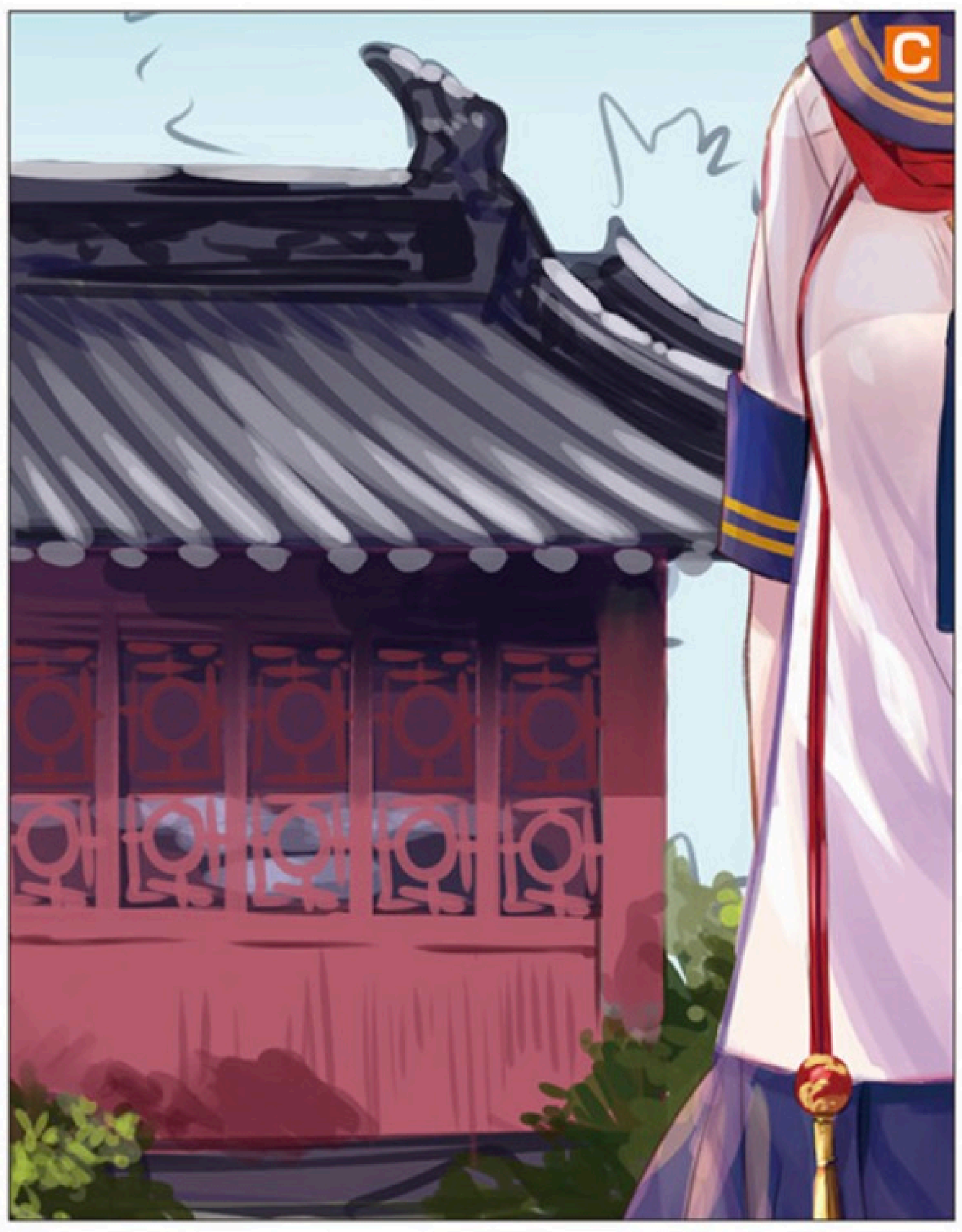




東洋らしさのコツ

建物は資料写真を参考にして描きました。

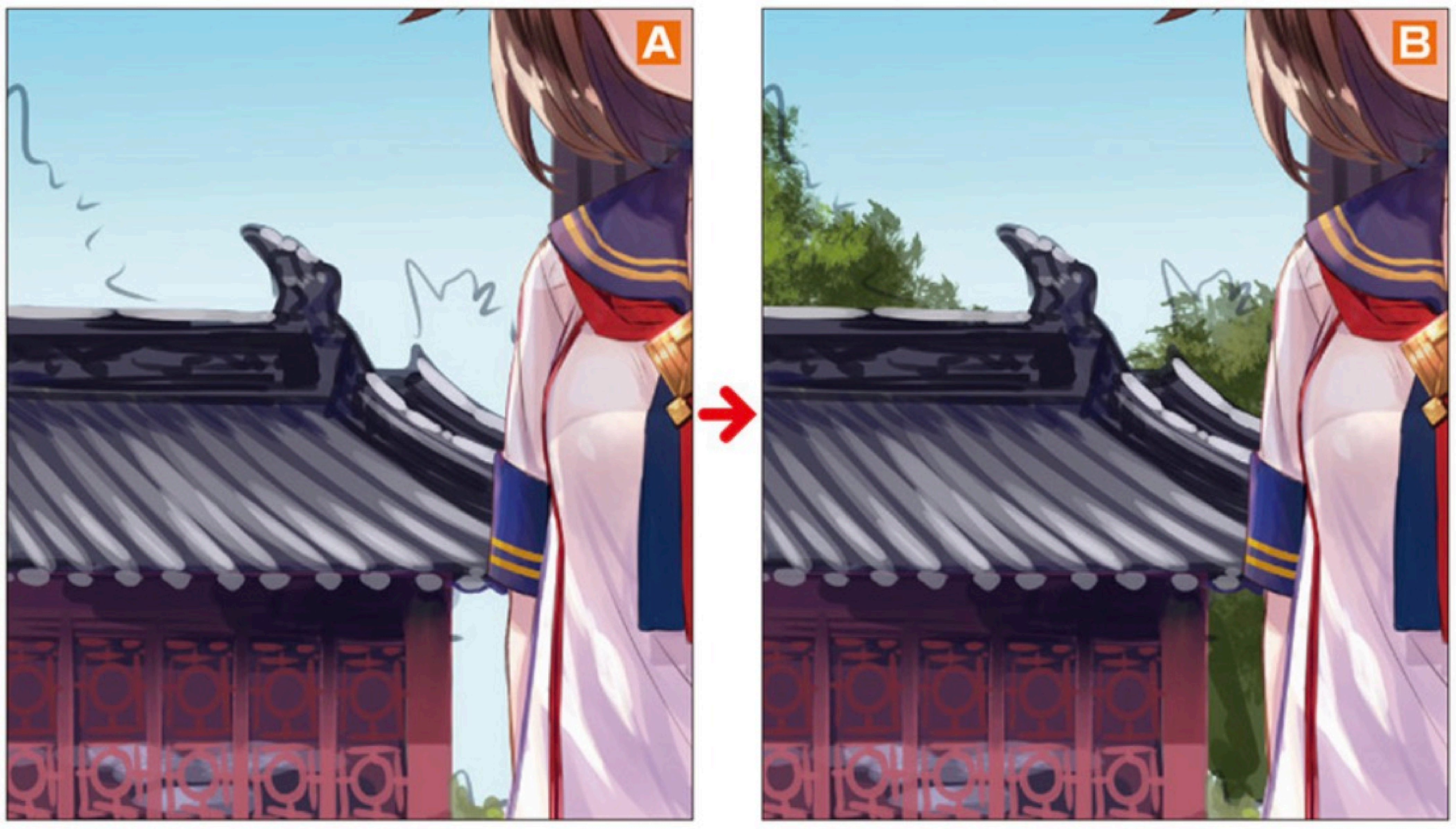




5-5 建物の後ろに木々を描く

「**1-2**」のラフの時点で、建物の後ろに描いてあったのは山でしたが、描き進めていくうちにバランスが悪そうだと思ったので、木々に変更しました。

A 「はっぱ群隊２（P.20）」ブラシを使い、建物の後ろに木々を描く。このときも光とカゲが重要で、木々をひとつの塊として捉えつつ、光が当たっている面は明るい緑、カゲになっている面は暗めの緑を使う。



5-6 雲を描く

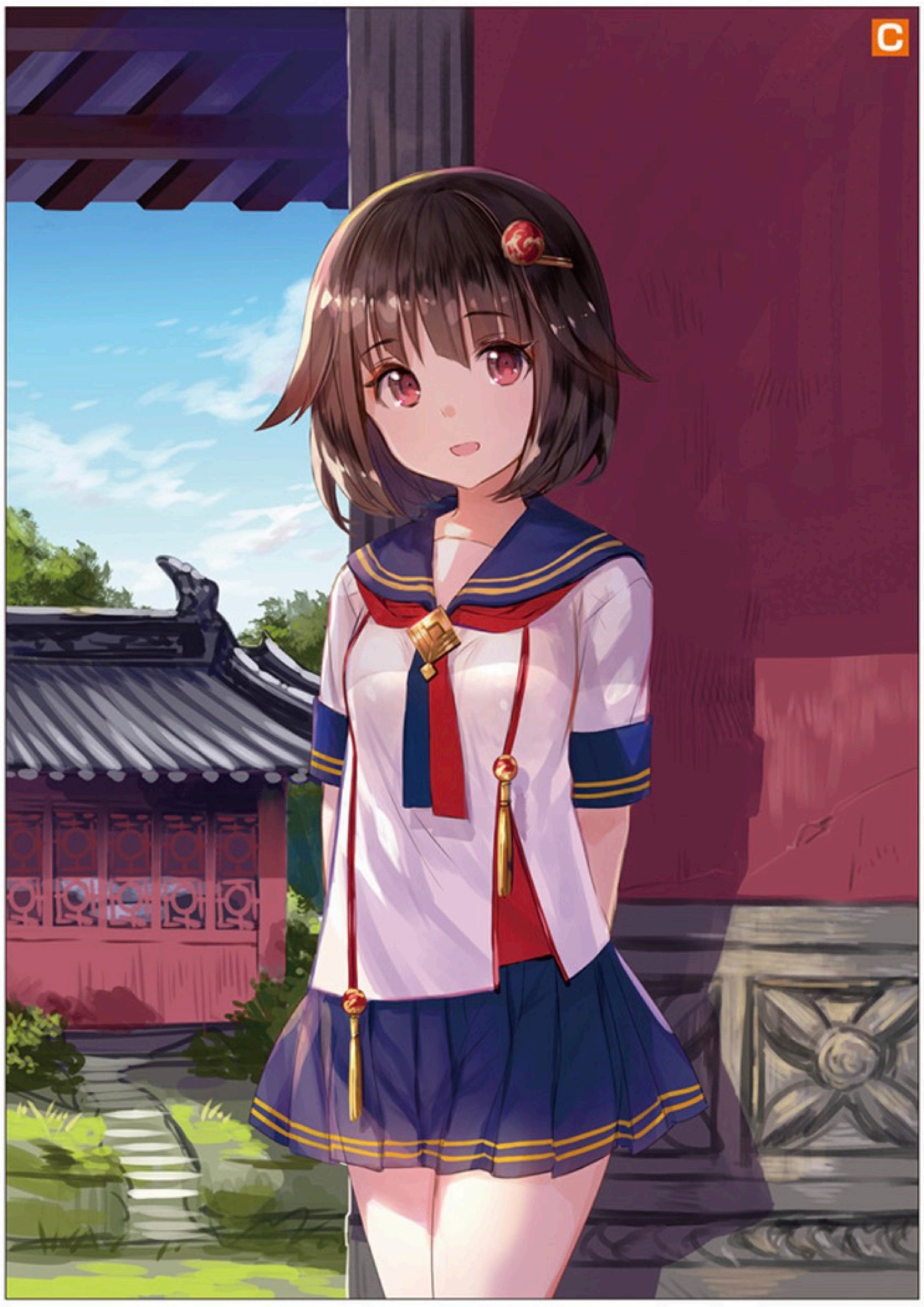
空に雲を描きます。ブラシのタッチをランダムにすることで、雲の不定形さを表現できます。

A 筆ツール「油彩」グループの「油彩平筆」を使い、ベースとなる雲の形を描く。

B 下部を少し暗い色で塗ることで、雲の厚みを表現する。

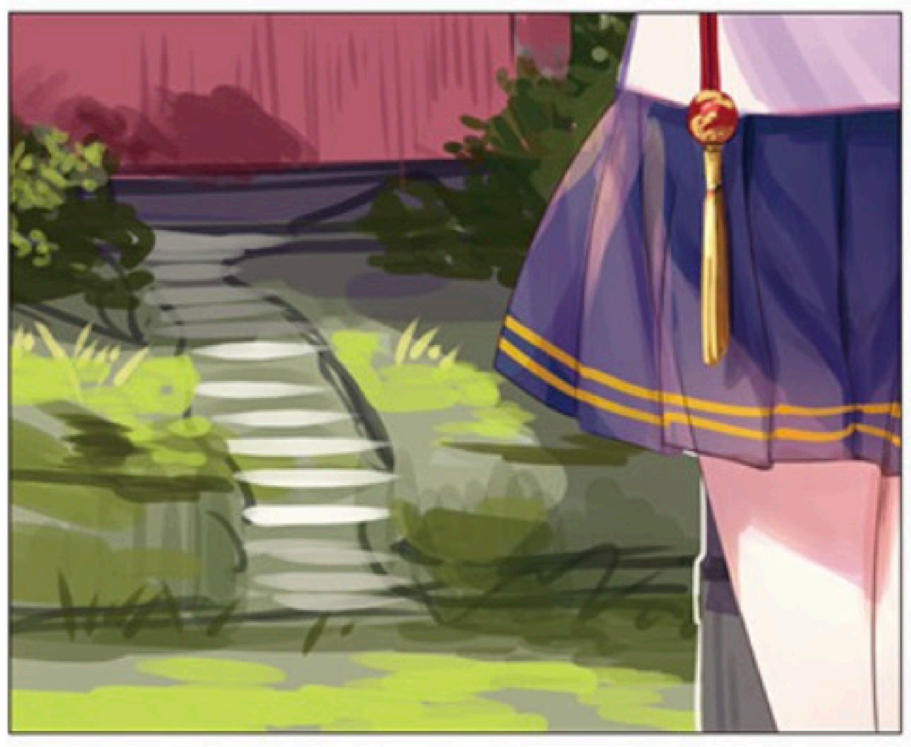
C 遠景が描き終わり、全体がほぼ完成。





◎ POINT ◎ 光とカゲでリアルに見せる

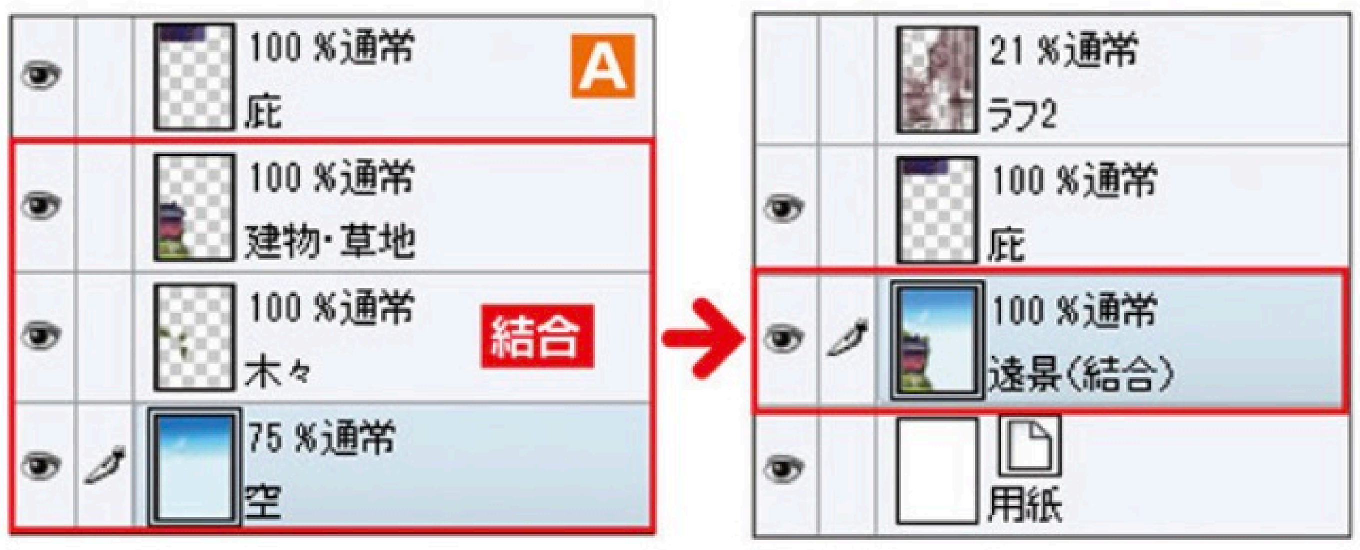
後々ぼかしてしまうということもありますが、建物と草地は、よく見ると粗さが目立ち、描き込みもほとんどしていません。それなのにも関わらずリアルに違和感なく見えるのは、光とカゲの設定をきちんと行っているからです。
逆に、光とカゲの設定がごちゃごちゃだと、どんなに細かく描き込んでも空間は出てきません。



6 仕上げ

6-1 遠景をぼかす

キャラを目立たせるために、背景をぼかしていきます。
これは、カメラの被写界深度（P.40）を模した技法で、ピントが合っているもの（ここでは、キャラ+キャラにごく近いモノ）以外をぼかすことで、キャラを目立たせています。
とくにキャラメインのイラストで背景を描くときに効果的な手法です。
ぼかしを入れるため背景を細かく描き込む必要もなく、作業時間も大幅に短縮できます。





A 「5-1」～「5-6」の工程で遠景を描いたレイヤーを選択し、［レイヤー］メニュー→［選択中のレイヤーを結合］する。

B 結合した遠景レイヤーに、［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし(P.16)］をかける。ここでは、「ぼかす範囲」の数値を「30」に設定した。

C すると、レンズを絞ったかのように遠景がぼける。



6-2 庇をぼかす

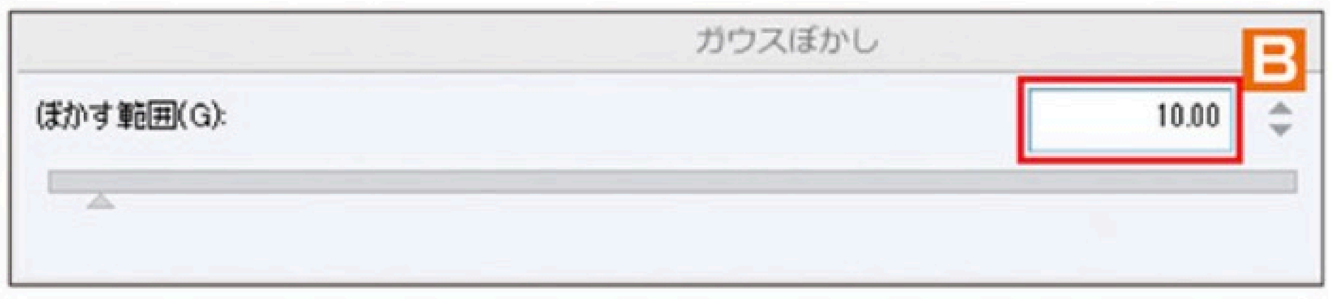
庇も同じようにぼかしていきます。遠景よりもキャラに近いので、ぼかしを弱めます。

A 庇を描いたレイヤーを選択する。

B ［ガウスぼかし］をかける。「ぼかす範囲」の数値は「10」に設定した。

C これで庇もぼける。遠景よりはぼかしが弱い。







6-3 カゲの差を出してドラマチックにする

柔らかい光を描き加えることでカゲの差を強調し、画面をドラマチックにしていきます。

A 合成モード「加算（発光）」のレイヤーを新規作成する。不透明度を「80%」程度まで下げる。

B エアブラシツールの「柔らか」を使い、光が当たっている部分にフワッとオレンジ色を塗っていく。





6-4 キャラを調整して完成

キャラの周辺にもフワっとした柔らかい光を入れ、キワの部分（髪や服など）にクリーム色で反射光をキュッと入れて、キャラの存在感を際立たせます。
最後に、雰囲気に応じて光の粒子を飛ばすのもいいでしょう。空気感が増します。
キャラだけのイラストと比べると、状況や世界観が、よりわかりやすくなっていると思います。「背景」と聞くと、「建物を細かくたくさん描写しなくちゃ！」とか、「パースを完璧に使いこなせなくちゃ！」と思いがちですが、気張りすぎず、このような簡単なところから挑戦してみてください。

A 反射光を描くための通常レイヤー、キャラ周辺の光、光の粒子を描くための、合成モード「加算（発光）」のレイヤーを新規作成する。

B 「G ペン TF」を使い、髪や服のキワ部分にクリーム色の反射光をキュッと入れる。

C キャラ周辺の光が当たっている部分に、オレンジ色の柔らかい光を入れる。

D エアブラシツールの「飛沫」を使い、光の粒子を飛ばす。ツールプロパティパレットで「粒子サイズ」を小さめに調整すると良い。









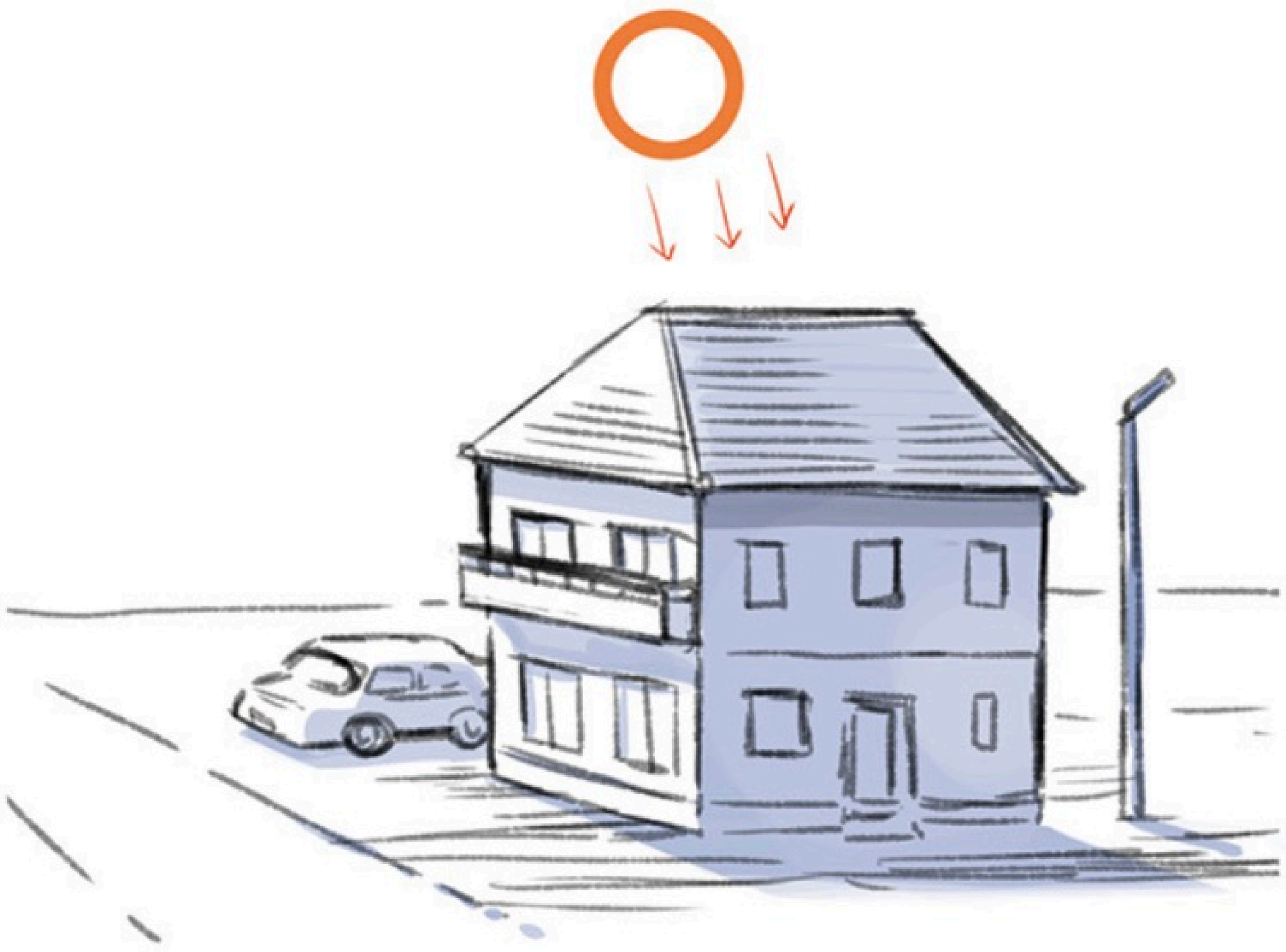
技法 1 光とカゲ（陰影）

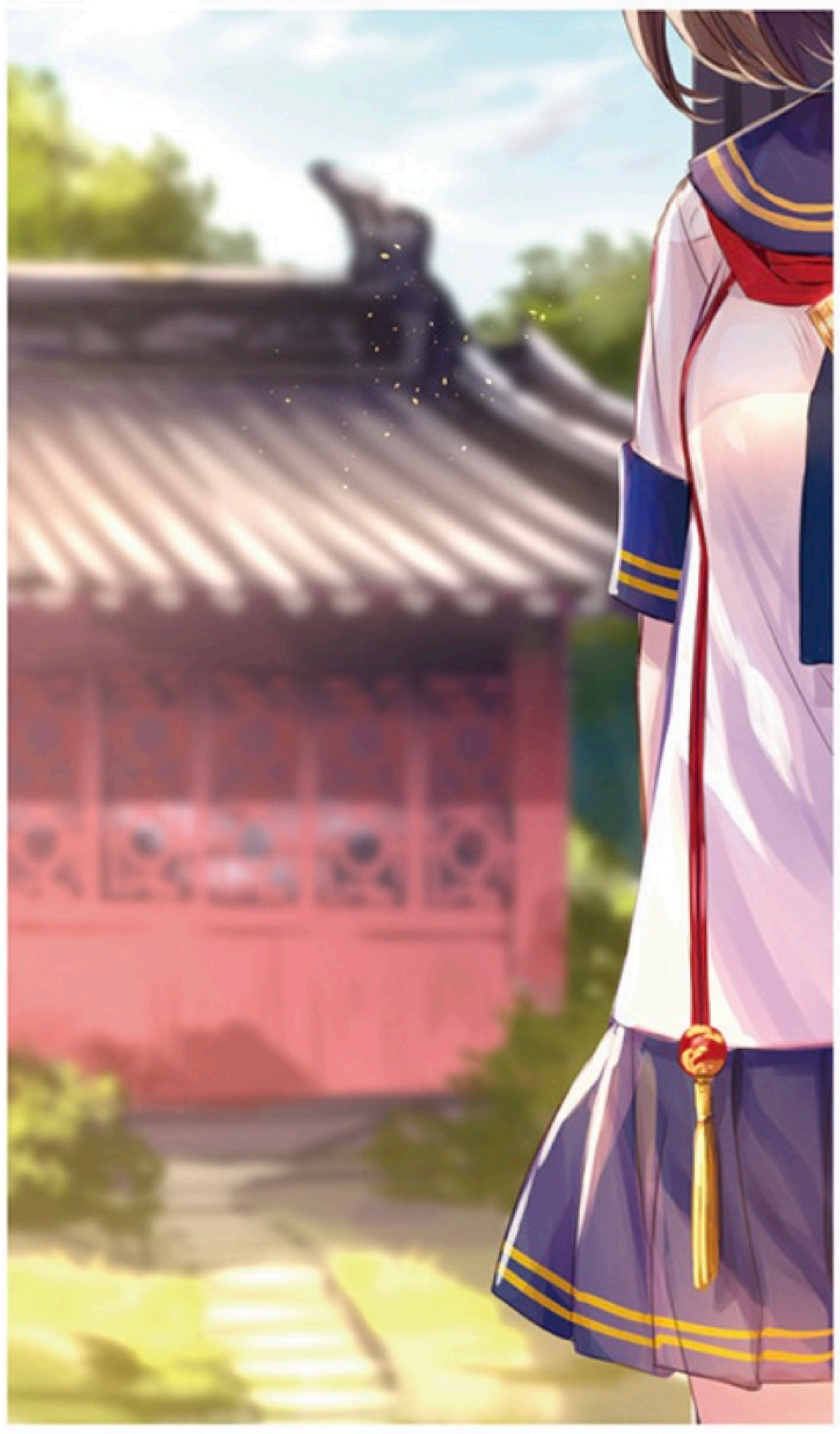
光とカゲ（陰影）をうまく使うことで、イラストに３次元的な立体感を出すことができます。イラストを描くときは、光源（光がやってくる方向）が「どこにあるのか」「いくつあるのか」「強さはどのくらいか」、という設定をしっかり決めて、その設定に沿ってカゲをつけていきましょう。

光源の変化

01 自然光（昼）

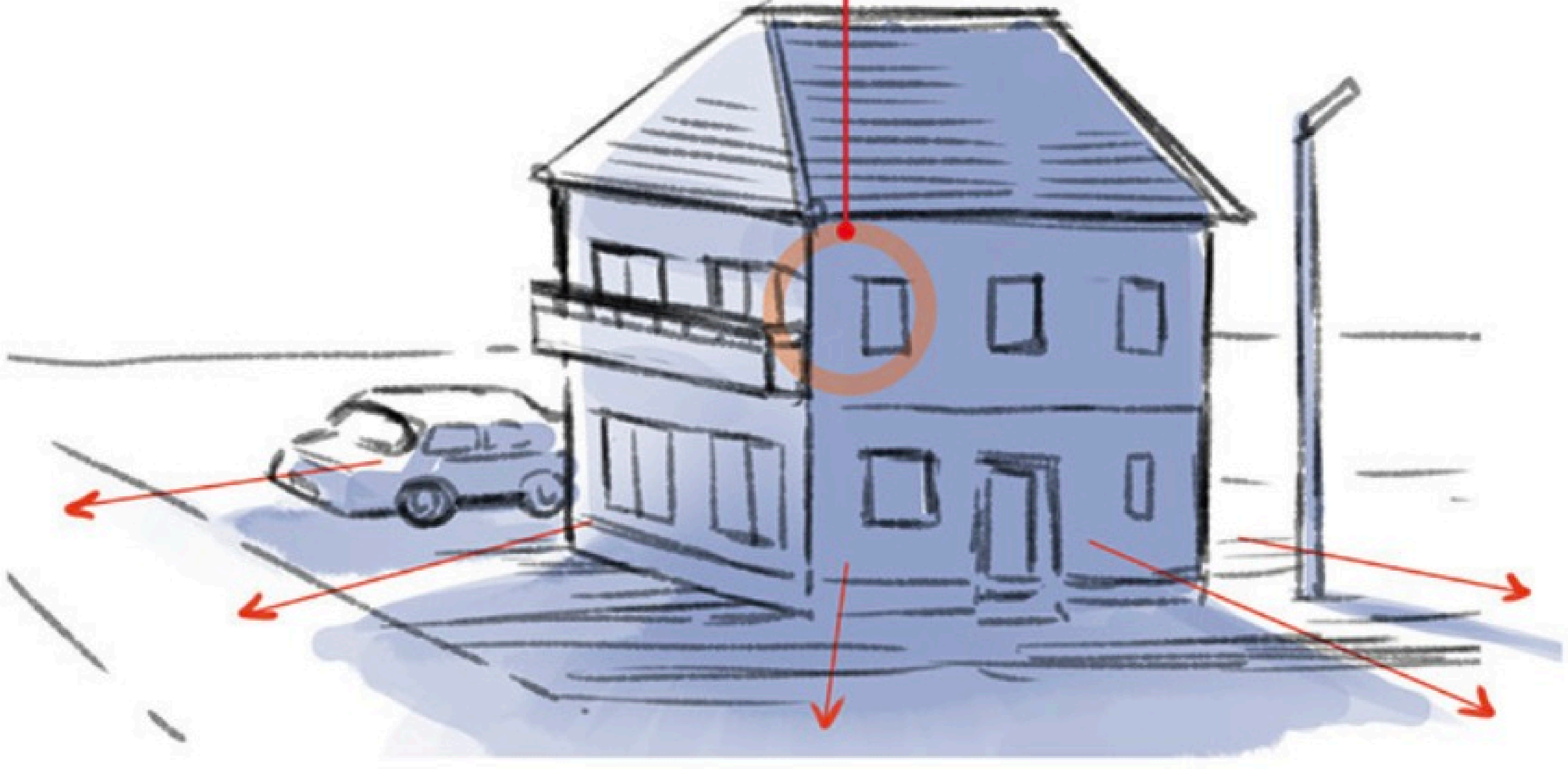
昼間は、太陽が光源になる場合がほとんどです。基本的に、手前のモノほど濃くはっきりと見え、反対に奥のモノほど明るく白っぽくかすんで見えます（P.67「空気遠近法」）。
カゲは、光源である太陽から反対側へ平行に伸びていくように見えますが、これは太陽という光源が巨大すぎるためです。平行を意識しつつも、少し角度をつけながらカゲを伸ばすと、自然な感じになります。





02 自然光（夕方）

逆光で太陽を背にしているような場合は、放射線状にカゲが広がって見えます。



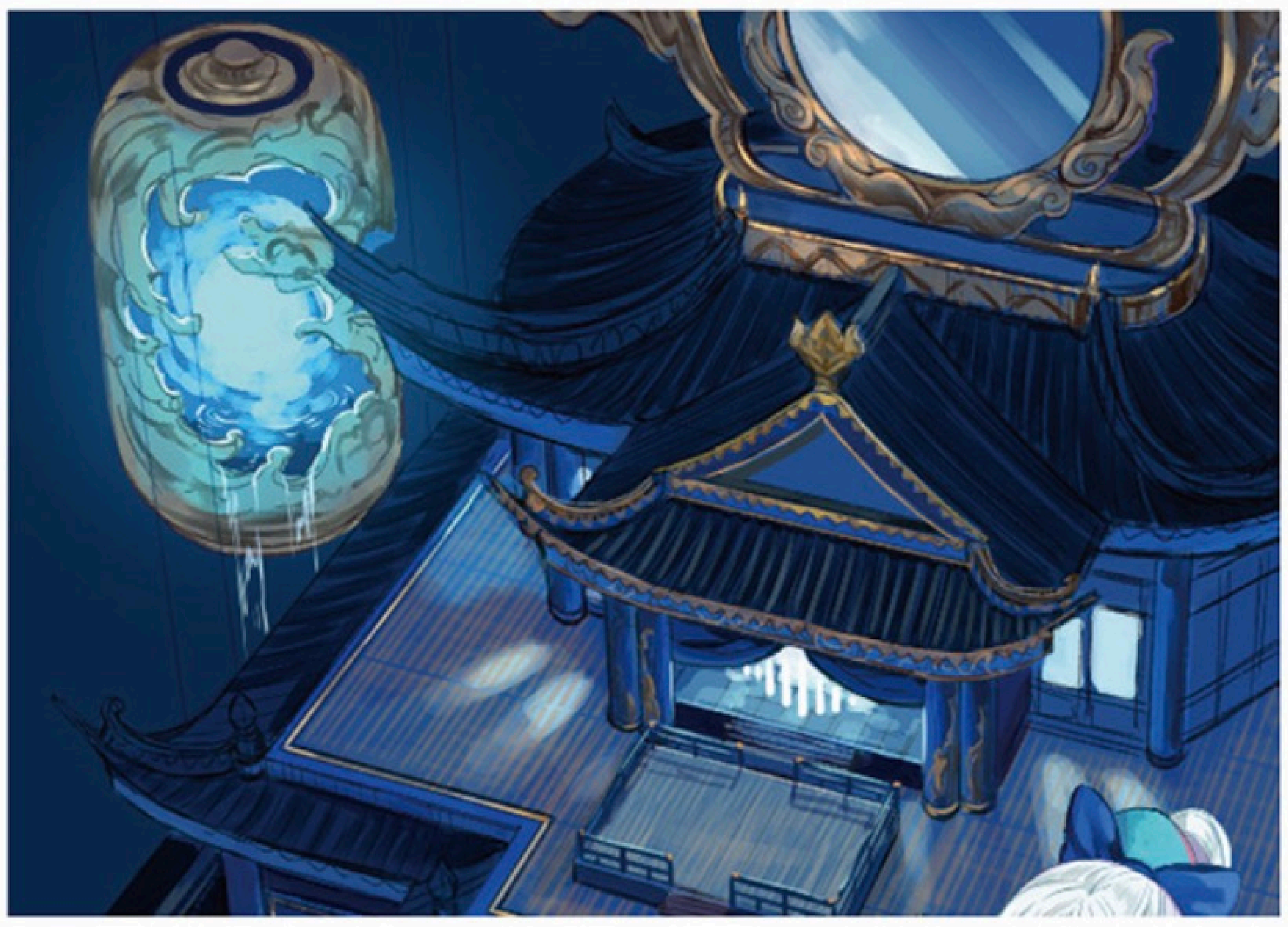
◎ POINT ◎　カゲを観察

常日頃からカゲを観察することで、法則性を覚え込むようにしましょう。
たとえば、何気なく道を歩いているときも、太陽がどの位置にあって、それによって建物のカゲはどのように伸びているのか、室内にいるときも、天井のライトによってどのようなカゲができているのかなど、意識的に観察すると良いです。

03 人工光（夜）

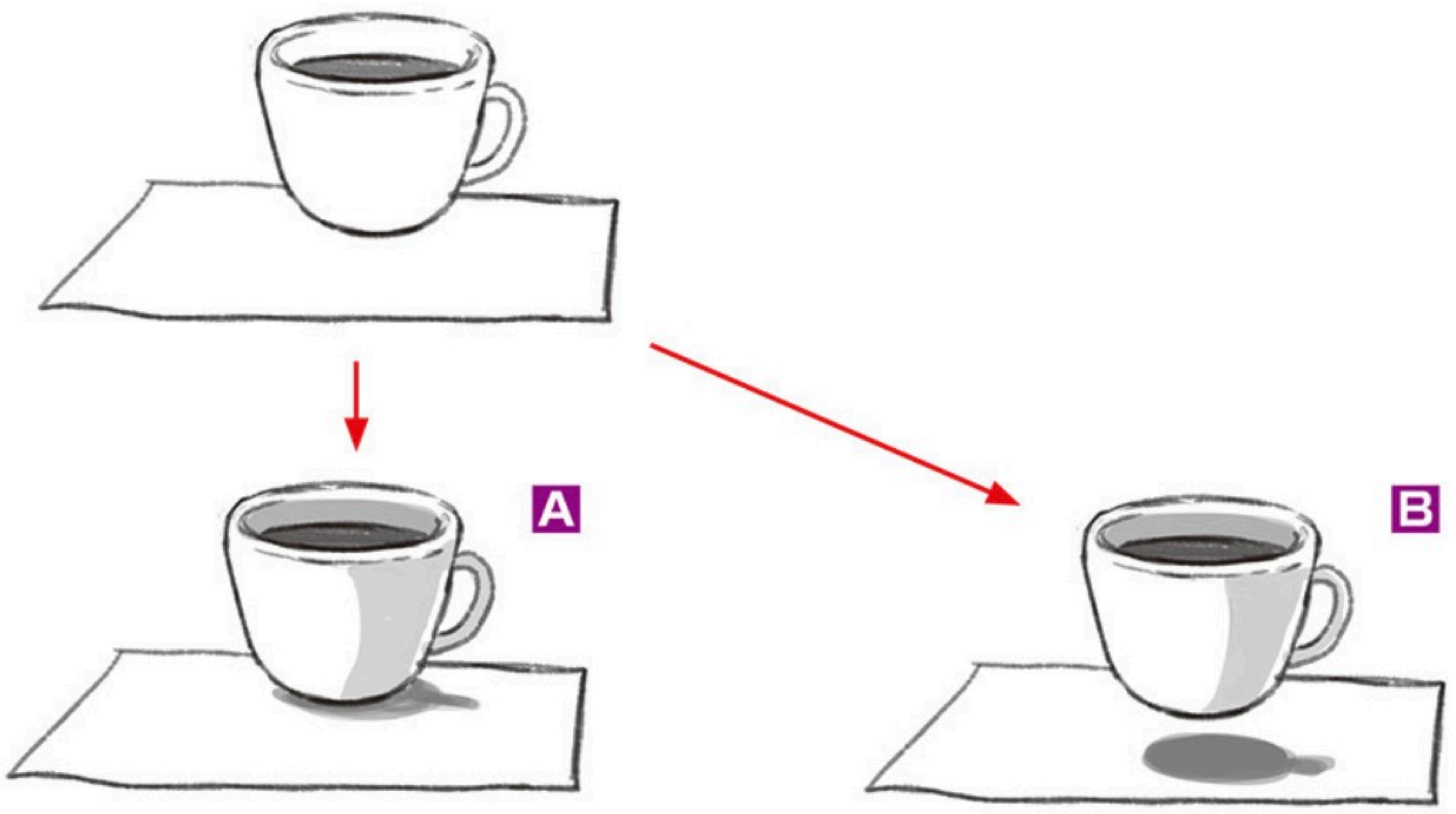
夜は、建物の照明や月明かりなど光源が複数になることが多く、その場合は、それぞれの光源に近いモノほど明るく、遠くなると暗くなります。基本的に、光はそれぞれの光源を中心にぼやけて広がっていきます。
また、街灯やライトのような方向性のある光は、向かっていく方向に光の筋が見えます。この場合も光源が最も明るく、そこから離れるほど光の筋はぼやけていきます。壁や地面に光が当たると、その部分に光が集まるため明るくなり、光源と同じように中心からぼやけて広がっていきます。





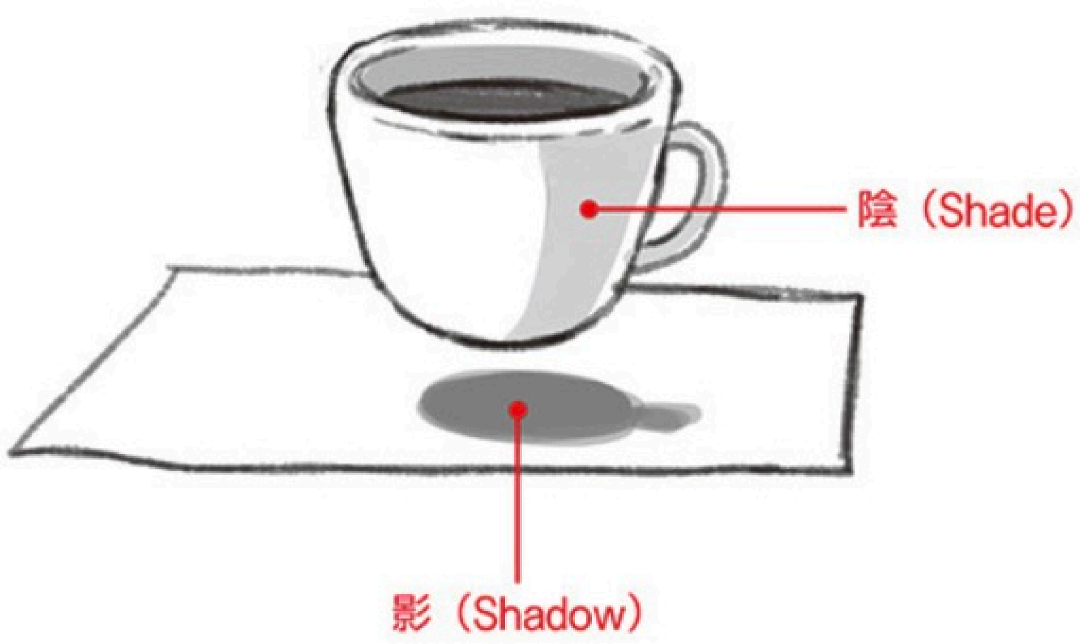
カゲで距離感を表現する

モノの立体感だけでなく、モノとモノの距離感や関係性も、カゲで表現できます。たとえば、同じ線画を使っていても、カゲのつけ方を変えることで印象が大きく変わってきます。**A** は、コーヒーカップが紙の上に置かれているように見え、**B** は、コーヒーカップが紙の上に浮かんでいるように見えます。



◎ POINT ◎　陰（Shade）と影（Shadow）

カゲは厳密には大きく２種類に分けられます。言葉の話にもなってしまいますが、光が当たらずに暗くなっている部分、モノの立体感によってできるグラデーションを「陰（Shade）」、モノに光が当たることにより、背景や地面がそのシルエットで暗くなる部分、段差によって生まれる暗い部分や溝になっている部分を「影（Shadow）」と称します。本書では、特別に分けて説明する必要がない場合、陰と影をまとめてカゲと表記しています。



技法 2

光と色

光と色には密接な関係があります。人間は、モノに反射した光の色を、そのモノの色として認識しています。つまり、色を塗るということは、モノに光を当てていく作業とも考えることができます。ここでは、色を塗るにあたって、押さえておくべき光の考え方や特徴を解説していきます。

※ここは『ファンタジー風景の描き方』P.30 ～ P.32 を引用し、要約したものです。

重要な3種類の光

光はモノに当たったときに反射・吸収され、反射した光の色が、そのモノの色として認識されます。モノによって反射しやすい色は異なっており、たとえば、リンゴやイチゴなどは赤色の光を反射しやすく、それ以外の色を吸収していることから、赤く見えているということになります。なお、こういった赤系の色を反射しやすいモノに、青色が極端に強い光を当てると、光を吸収してしまうため黒く見えます。

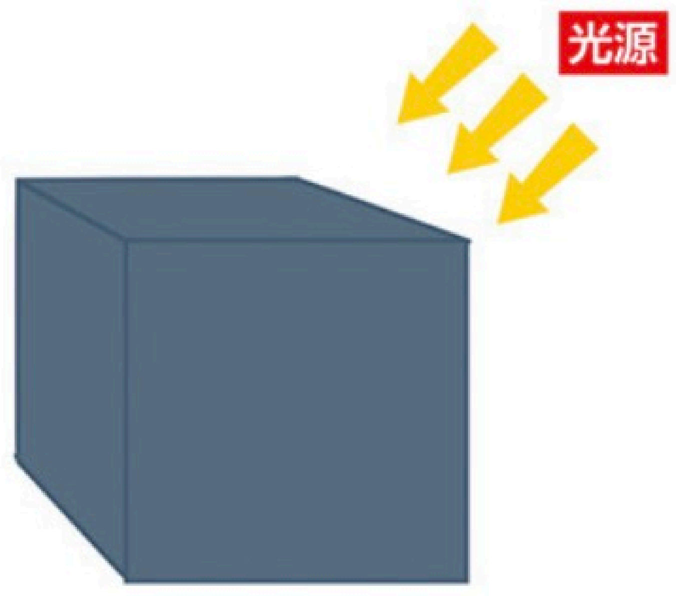
この光と色の関係を理解すると、「色を塗る＝光を当てる」と考えることができます。

この考え方は、どういった色を塗ったらいいのか、どこを塗ったらいいのかが理解しやすくなり、色を塗る際の迷いを少なくしてくれます。

イラストを描く際には大きく下記の 3 種類の光を意識しておきましょう。

- 大きく当たる光
- 反射光
- ハイライト

ここでは例として、右上からの光源を想定し、立方体にこの 3 種類の光を当てていきます。



01 大きく当たる光

モノの面に大きく当たる光です。このとき塗った色がモノの「固有色（極端に明るくもなく、暗くもなっていないそのモノの色）」となり、現実ではこの色の光を反射しているということになります。

光源からの光が、どの部分に当たっているかを考えて色を塗っていきます。ここでは光源を右上に設定しているので、上のほうがより強く光が当たります。なので、正面よりも上面が明るくなるようにします。

逆に、左面は光が当たらない部分なので、色を塗らずにそのままです。

02 反射光

周囲の影響による光（環境光）のひとつで、照り返しの光です。光源とは別に、反射光の当たる部分も明るくなります。

反射光は本来はどこにでも入るものですが、基本的に、大きく当たる光よりも弱い光になるので、光の届かない部分をメインに入れます。ここでは、光の当たらなかった左面や前面の下部にうっすらと入れています。

風景イラストを描く場合、空の色の反射である青色の光を入れる場合が多いですが、周囲のモノや場面に合わせた色にしてもそれっぽくなります（たとえば、近くに赤い色の物があれば赤めの光を入れるなど）。

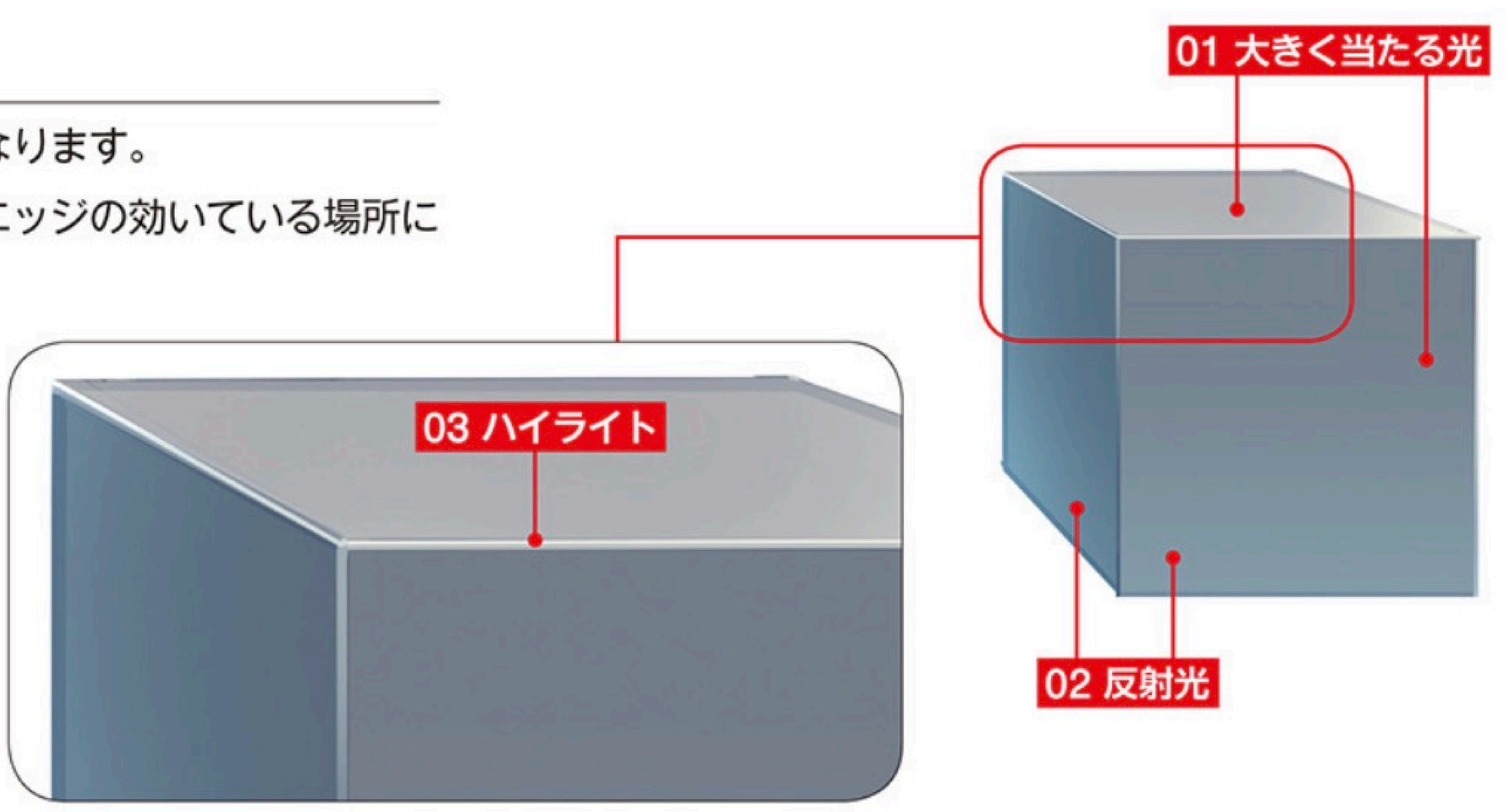
03 ハイライト

最も明るくなる部分の光です。大きく当たる光よりも明るくなります。

とくに光源に近い部分に入れます。また、モノのフチなどのエッジの効いている場所に入れることで、目立たせたい部分や輪郭を強調できます。

◎ POINT ◎　太陽光が基準

葉の色は緑色、リンゴやイチゴが赤色といった人間の色の認識は、すべて太陽光を基準としています。これが、蛍光灯や白熱灯の下になると微妙に見える色は変わってきます。

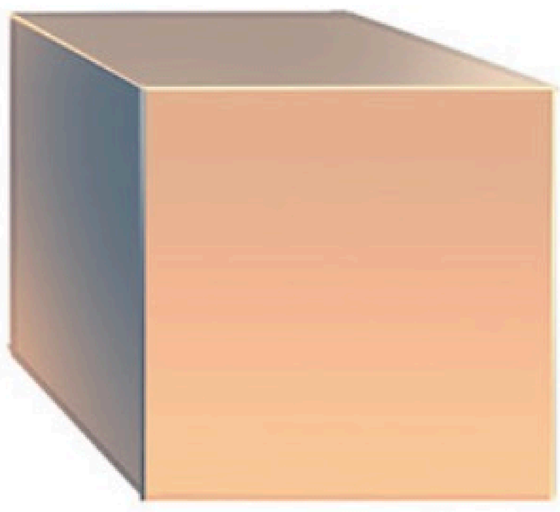


光の色によって変わるイメージ

同じモノでも、当たる光の色が変われば、色も変わって見えてきます。色を塗るときも、どんな色の光が当たっているのかを想定して塗ることで、モノにさまざまなイメージを持たせることができます。場所、時間、季節といったロケーションの説明にも効果的です。
ここでは、立方体に当たる光の色を変えて、それぞれどのようなイメージを持たせることができるのかを見ていきましょう。

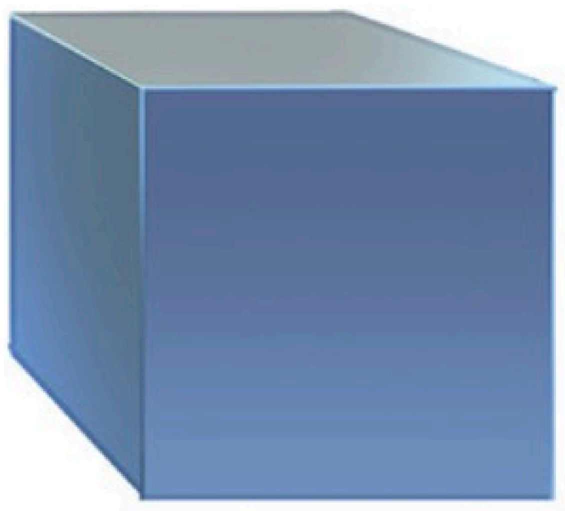
01 夕方

夕方の太陽光は赤・オレンジ色が強くなります。オレンジ色の光が当たっていることを想定し、オレンジ色に塗ることで、夕方のイメージを持たせることができます。
また、上面より前面の明るさを強くすることで、夕日特有の光源の低さを表現できます。



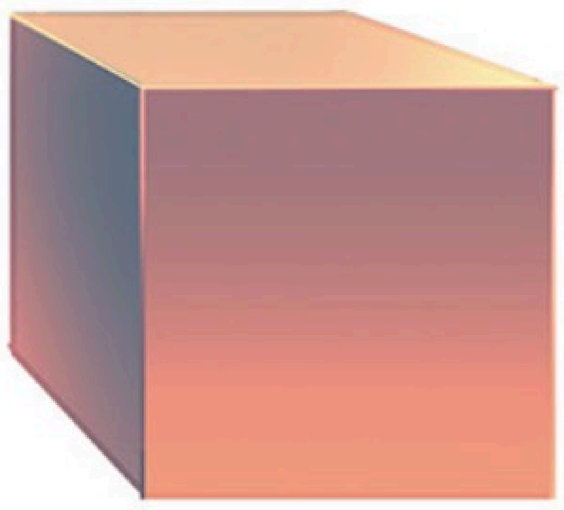
02 夜

モノの色を青紫色で塗ることで、夜間のイメージを持たせることができます。
また、上面を黄色に寄せることで、月明かりを表現できます。



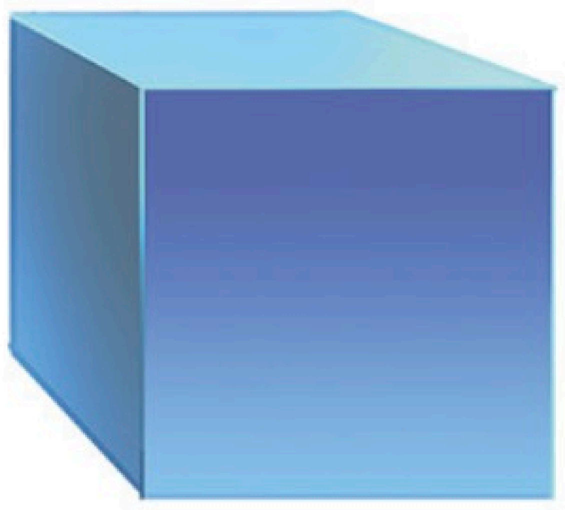
03 熱い

赤色の光を当てることで、炎のような熱源が近くにあることを表現しています。
「赤＝熱い」という図式は安直ではありますが、その安直さはイラストにおいてはとても効果的なものになります。



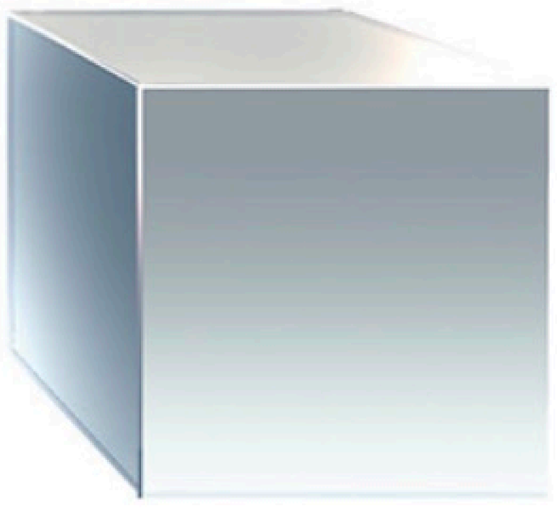
04 寒い

青色の光を当てることで、寒さを表現しています。そもそも光とは大なり小なり熱を持つものなので、寒い光というのはあり得ないのですが、あくまでも「青色＝寒い」といったイメージを持たせるのが狙いです。また、水色の反射光を強めに入れると、氷による反射を連想させることもできます。



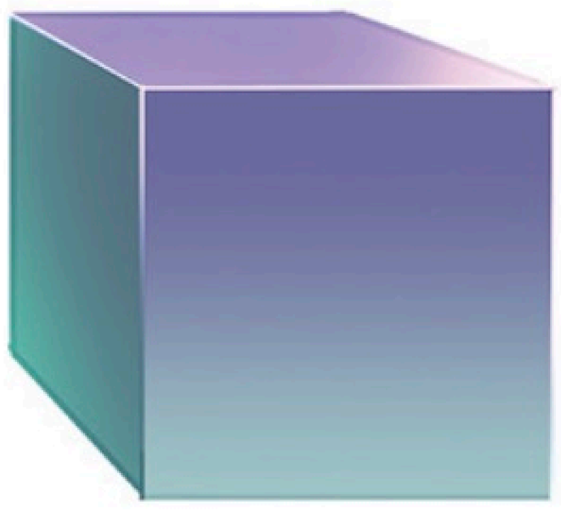
05 神聖

彩度の低い光を全方向から当てられている状態です。
彩度の低い光は清潔感、ひいては清らかさを連想させ、それに包まれていることで神聖なイメージを持たせることができます。



06 ホラー

紫色はダークなイメージを連想させやすく、緑色の逆光を入れることでそのイメージを強調しています。



技法 3 被写界深度

ここでは、被写界深度を利用したボケの描写を紹介します。被写界深度はおもに写真の世界で使う技術ですが、イラストに応用することで、リアリティを持たせることができます。イラストと写真は、撮影するか、描くか、という違いはあれど、「表現したいワンシーンをフレーム（キャンバス）内で見せる」という点では共通しているため、さまざまな技術が応用可能です。

ボケを活用した表現

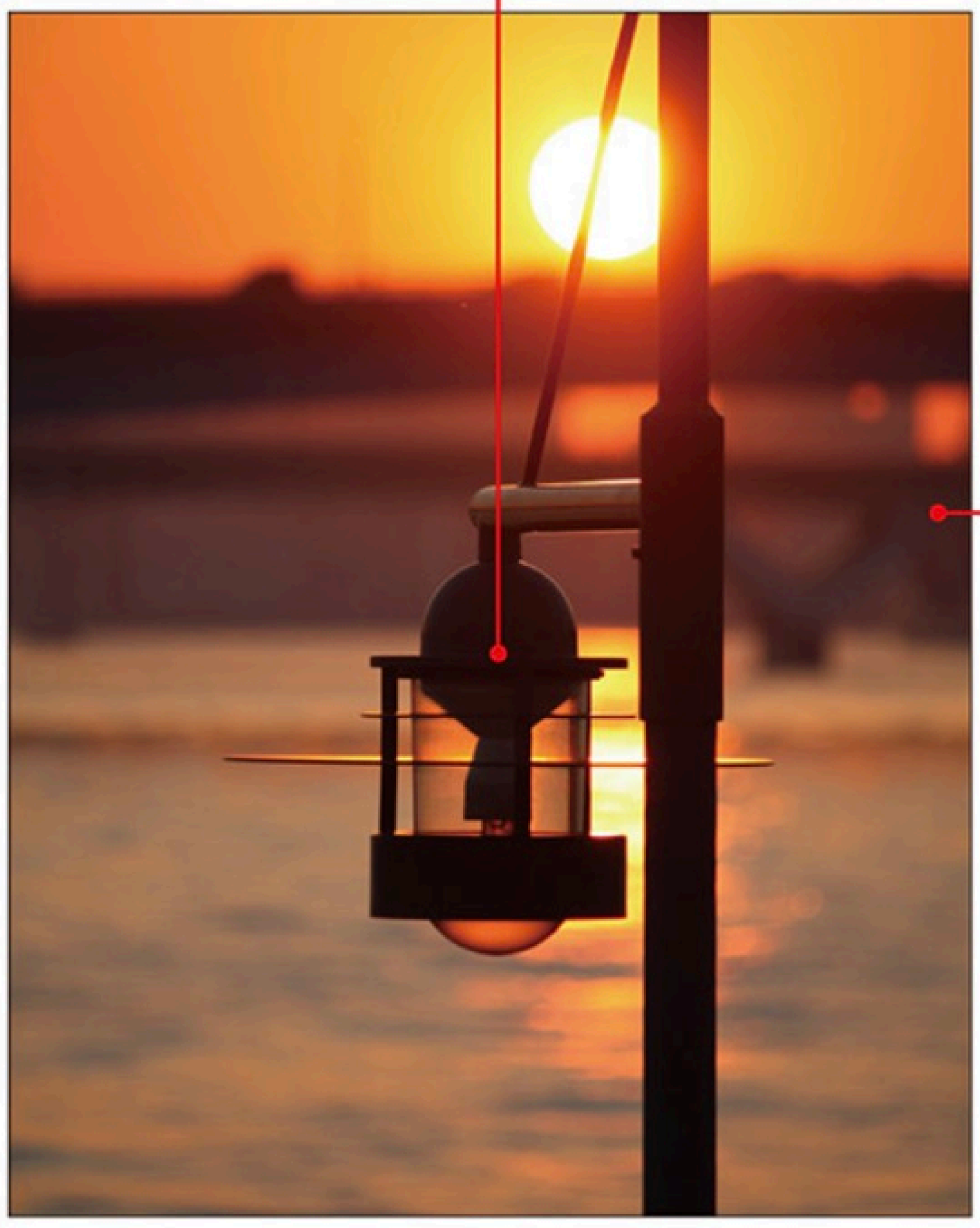
被写界深度とは、カメラで風景を撮影したときにピントが合っている範囲のことを指します。被写界深度の浅い写真は、ピントが合っているモチーフの前後にボケ（前ボケ・後ボケ）が発生します。

この状態をイラストで擬似的に表現することで、立体感を強めたり、見せたいモチーフに視線を誘導することができます。

たとえば、A や B のイラストは、近景にカメラに近いモチーフをどんと置いて、それをぼかすことで立体感を強めています。

また、C や D のように、キャラをメインとした背景つきイラストの場合は、ごく浅い被写界深度という設定にして、キャラの後ろの背景とキャラの手前のモチーフを大胆にぼかすことも、距離感や空間を表す上で効果的です。

ピントの合っている部分



被写界深度が浅いため、ピントの合っていない後ろはぼけている（後ボケ）



前ボケ

初出：「K-BOOKSプレミアムジークレー」グッズ用イラスト



前ボケ

初出：web掲載

後ボケ

前ボケ



初出：web掲載



後ボケ

前ボケ

初出：web掲載



ゾウノセ 01

羊追いし balloon 空

— 近景・中景・遠景で画面を構成する —

Illust & Making by ゾウノセ

◆ 解説のポイント

パースを意識しないで済む構図や建物と、岩山や草原などのわかりやすい要素で構成された風景イラストです。
また、写真などのテクスチャ素材も使わず、ブラシだけで描いていきます。

◆ 世界観設定

モンゴル風のゲルと岩山のそびえる草原だけが、このイラストに入る要素です（最後に気球も加えますが）。
それだけだとただのモンゴルの風景となり、ファンタジー感がないので、要素はそのままに形に工夫を加えることで、現実にはない風景にしました。広大な草原ではなく、凹凸の激しい地形にすることで、ファンタジー感だけではなく、イラスト的な面白さも出しています。

さらに、右上の変わった形の岩山群は、現代の都市の高速道路から着想を得た形にしています。それに合わせ、その奥の遠景の岩山も、高層ビルを連想するような無機質なシルエットにしました。ゲルの点在する草原と高速道路や高層ビルを連想させるシルエット、このようにミスマッチな要素をうまくマッチさせるのも、ファンタジー感を出す上では大事なテクニックです。

また、中央奥の岩山は、それ自体が門のようなシルエットになっている上に要所要所にレリーフ状の装飾を加え、このイラストのメインとして保つようにしています。そのレリーフの様式をゲルの入り口部分に加えることで、「これはどちらも同じ文明によるものなのか、それとも先史文明の遺跡である岩山のレリーフにあやかって、遊牧民がゲルの意匠を作ったのか?」といった妄想を掻き立てることも狙っています。
イラストを見る側の妄想の余地というのも、ファンタジー風景には大切な要素です。







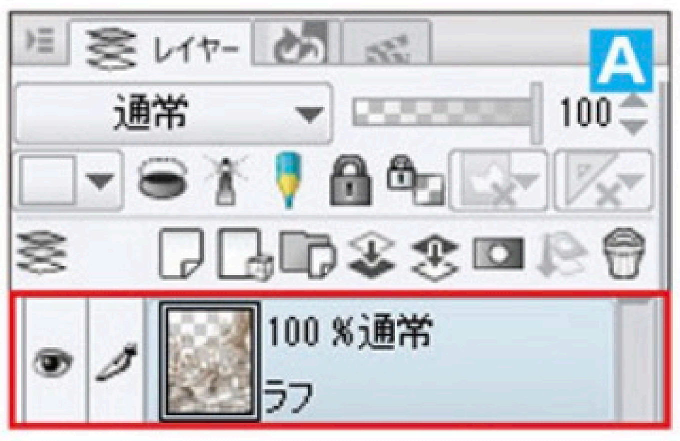
1 ラフを描く

1-1 大まかなラフを描く

ラフを描きます。今回はこの後の線画を用意せず、ラフの詳細を詰めることでその代わりとします。頭の中でイラストの構成を練りながら、大まかな要素や構図を描き進めます。

A ［ファイル］メニュー→［新規］でキャンバスを新規作成した後、レイヤーにラフを描いていく。

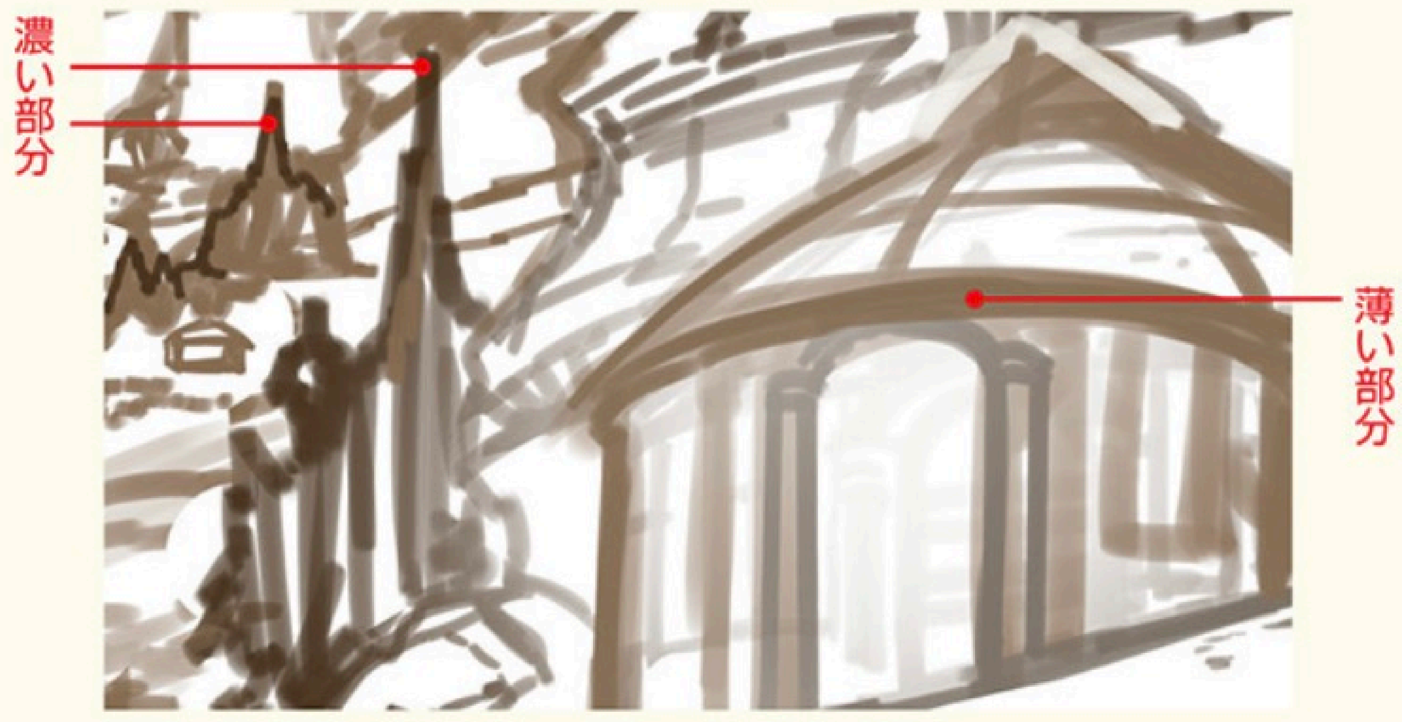
B カスタムブラシ（P.18）の「TF 下描き」を使い、ざっくりと風景イラストの要素を描く。細かいディテールは気にせず、大まかな形がわかる程度でよい。今回は、パースも意識しない。





東洋らしさのコツ

水墨画のようなタッチで、東洋らしさを出しています。薄い部分は墨がにじんだ感じ、濃い部分は墨をたっぷりと吸った筆で描いた感じを意識しています。



◎ POINT ◎ 各距離に分ける

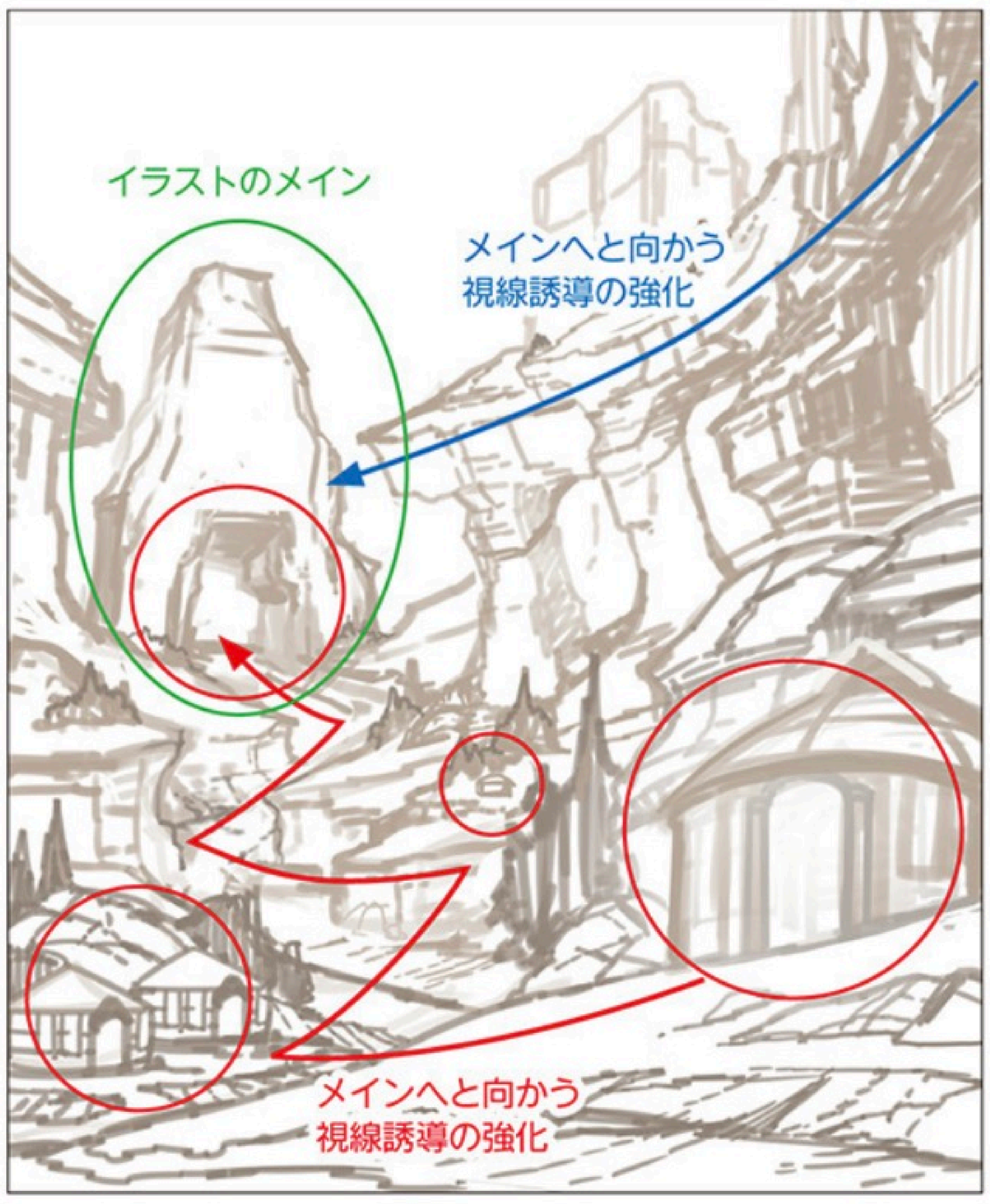
ラフを描く際に、イラスト全体の近景、中景、遠景（＋空）の分布も考えておきます。
必ずこの３段階に分けなければならない、ということはないのですが、大まかな遠近感を出す上でのセオリーでもあるので、風景イラストに慣れないうちはこのように考えほうが良いでしょう。
実際に、ソーシャルゲームなどのイラストでも、近中遠にレイヤーを分けるようにとの指示も多いです。
また、もっと細かく分けたほうが描きやすい場合もありますが、その場合も、まずは大きく近中遠の距離感を作成した上で、その中でさらに細かく分けるようにすると、メリハリを保ったまま細分化できます。



※近景・中景・遠景に関しては、P.62 も参照してください。

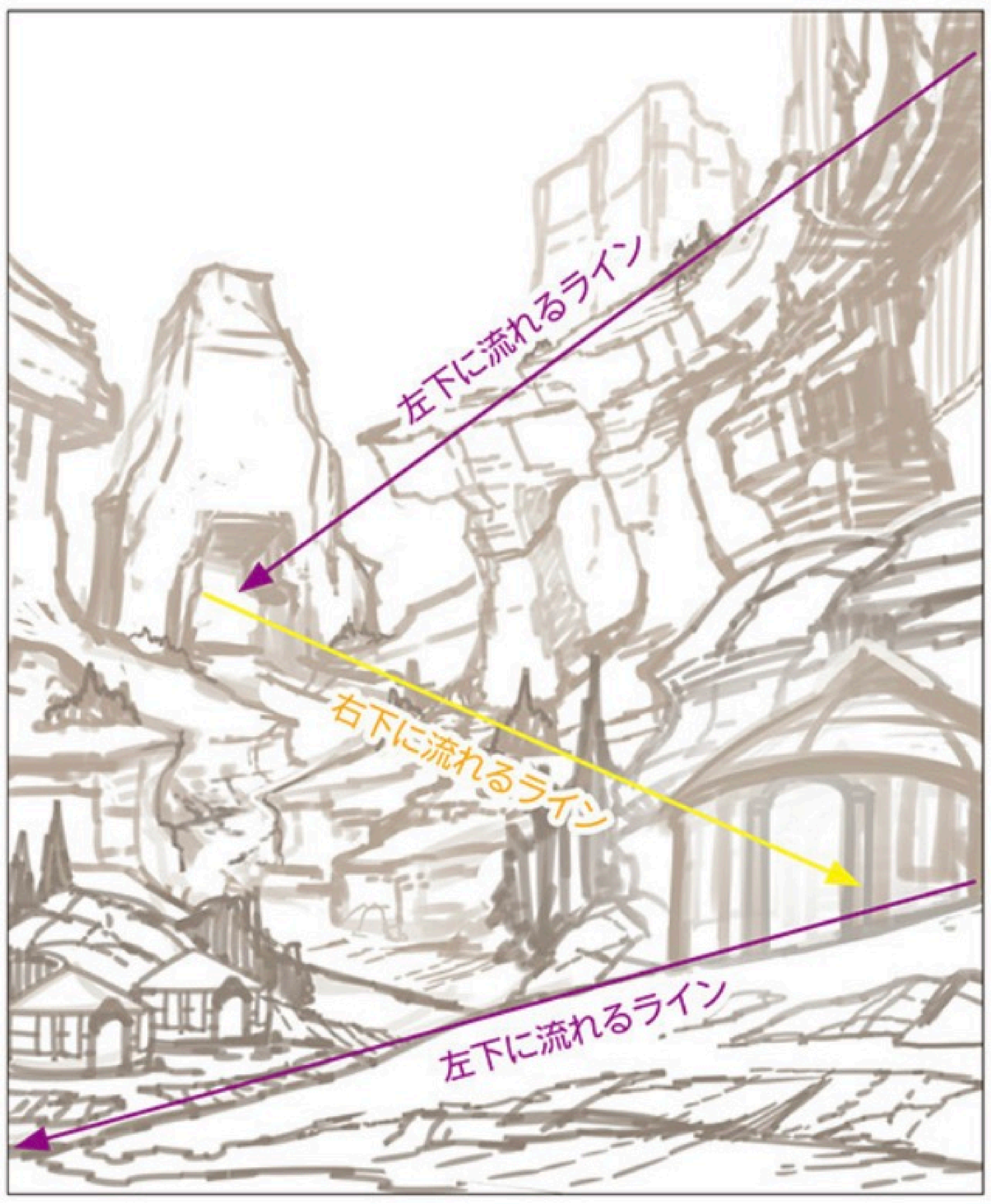
◎ POINT ◎ 視線誘導

イラストを見る側の、視線誘導を含めた構図や構成になるように描きます。視線誘導の考え方はさまざまなものがありますが、今回のイラストでは、おもに次のような点を注意しています。



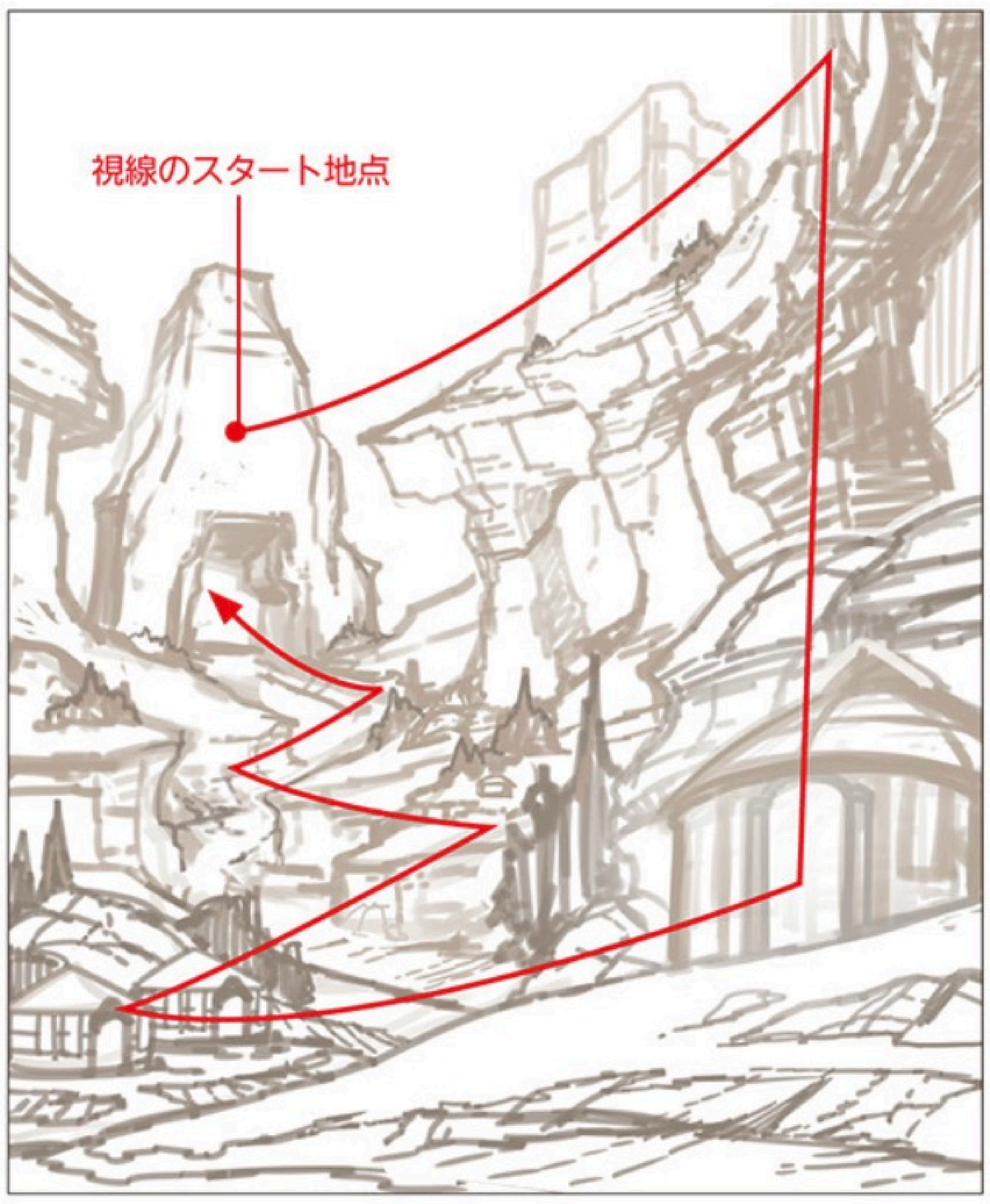
イラストのメインへと向かう要素の配置

中央奥の岩山構造体（緑色の丸）が、このイラストのメインモチーフとなります。ほかの岩山と一線を画すために、門のようなシルエットにすることで目を引きます。
その次のメインとなるのが、各地に散らばるゲルのような小屋です（赤色の丸）。これをなぞるように道を描き、メインの岩山に向けて視線を誘導させようとしています（赤色の矢印）。
それに加え、右上のカーブした岩山群も、メインの岩山へと集約するように湾曲させています（青色の矢印）。



構図のバランスを整える

カーブした岩山と手前の斜面により､左下へと流れるライン（紫色の線）が形成されており､このままだとバランスの悪い構図になってしまいます。
そこでそれに対し、視線が集まる箇所（中央奥の岩山と近景のゲル）を右下に流れるように配置しています（黄色の線）。
このように要素をクロスするような配置にすることで、左下へ視線が流れてしまう状態を解決し、バランスの良い構図になります。



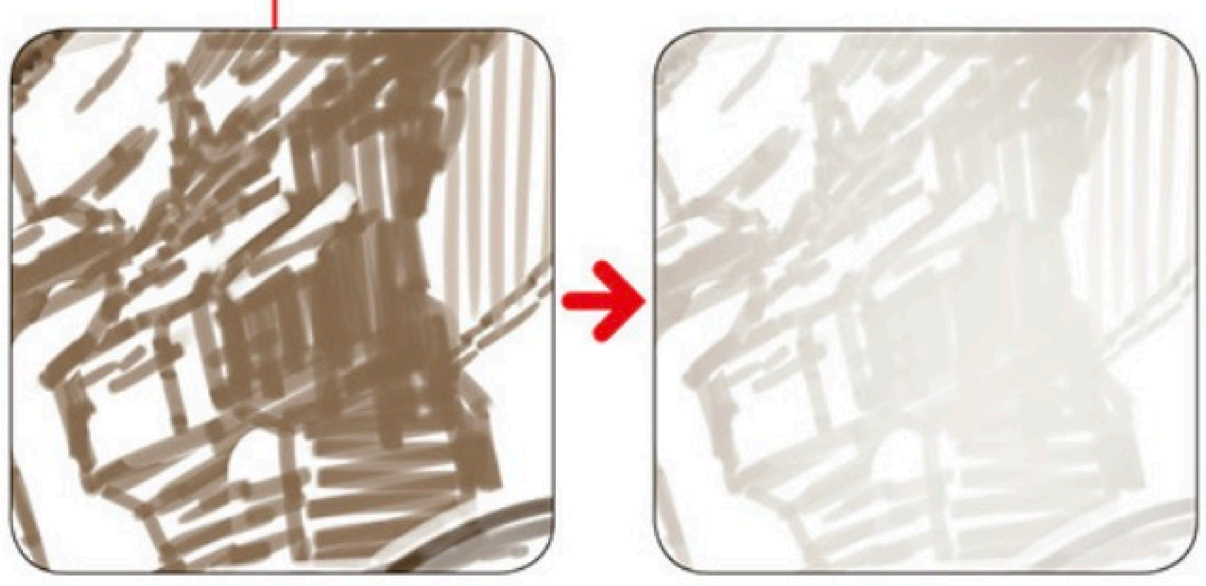
視線のスタート地点と終点を考える

イラストを見る側がどこを最初に見て、どのような視線の動きをするのかを考えます。
今回の場合、まずメインとなる中央奥の岩山から始まり、そこからカーブ状の岩山によって作られる空の境界線を辿って右上まで行き、そこから真下のゲルへと視線が動き、前述の赤い矢印を辿ってメインの岩山へ戻るような視線誘導を狙っています。
イラストを見た人が、あたかもその世界を冒険したかのように錯覚させることを常に考えています。

1-2 線をうっすらと消す

ラフを描き込んでいきますが、そのまま描き進めると線が多くなりすぎてしまうので、一度うっすらとまばらに消していきます。

A 線が密集していたり、濃い部分を中心に、「TF うす消し」を使ってうっすらと消す。





◎ POINT ◎ ランダムに消す

均等な強さや範囲で消さないことがポイントになります。後々、線のランダム感が独特の味わいにつながっていきます。

◎ POINT ◎ 修正できるように消す

ここではレイヤーを新規作成して、白を塗ることで消していますが、消しゴムでラフを直接消しても OK です。ただし、その場合は修正ができるように、レイヤーマスク（P.17）を使って消したほうがいいでしょう。



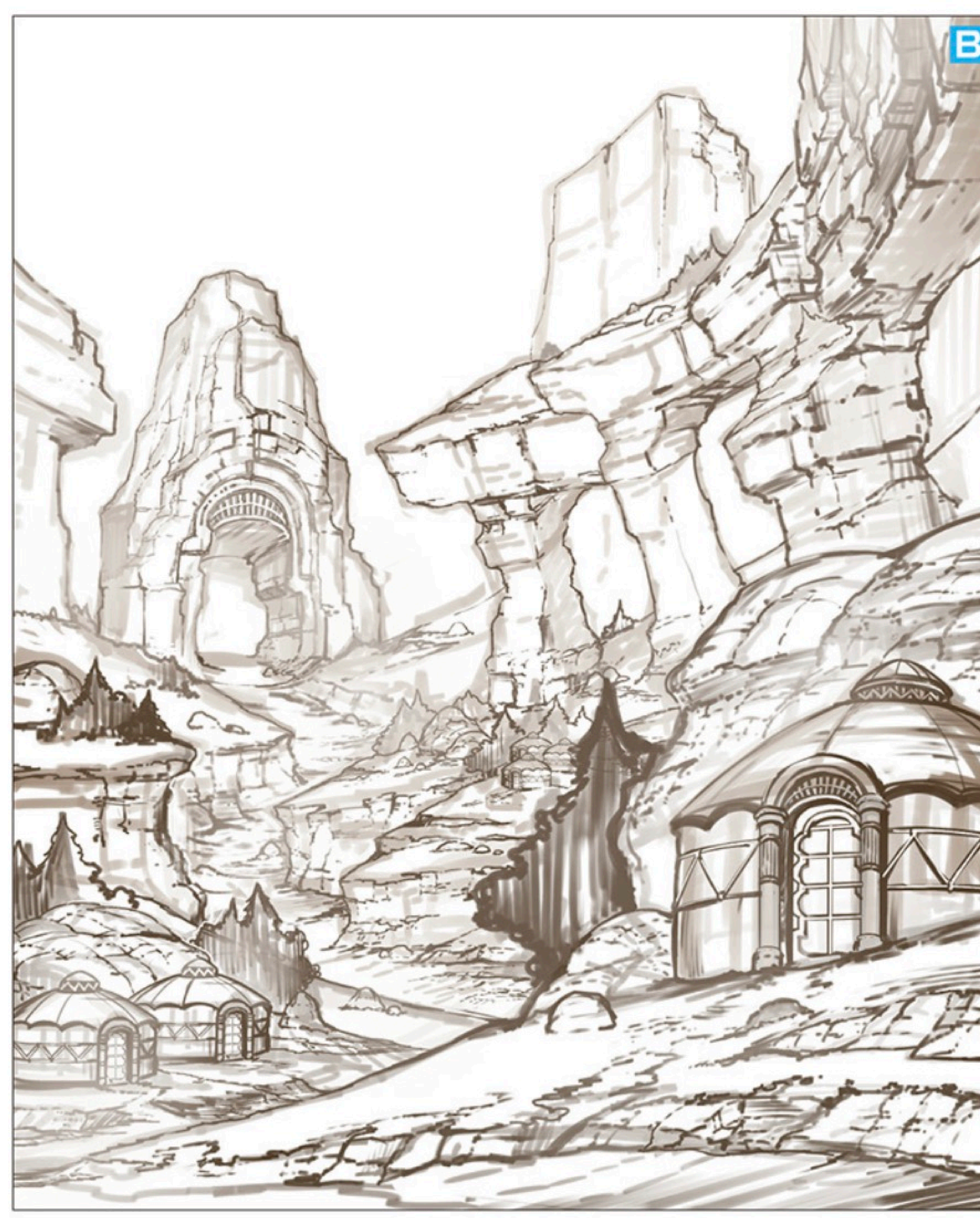
1-3 ラフを整える

ラフを細かく描き進めます。
岩山などのディテールはあえて控えめにし、大まかな立体感や形がわかる程度に抑えています。これは、後で色を塗る際の邪魔になりますし、線画が強すぎると立体感が損なわれてしまうためです。

A ラフを描き込むためのレイヤーを新規作成する。



B 「TF 下描き」ブラシを使い、大まかな立体感がわかる程度に線を整える。ディテールなどの描き込みは控えめにする。



◎ POINT ◎ 木々の配置は目安

ところどころにある木々は、あくまで配置の目安として描いています。細かい描き込みは、次の工程でカスタムブラシを使って行います。

◎ POINT ◎ レイヤー数を抑える

作業が完了したレイヤーは、ある程度結合するようにしましょう。レイヤーを分けたまま進めていくと、レイヤーの数が増え、PC のスペックによっては処理が遅くなります。また、煩雑になるため思わぬミスを起こしかねません。ここでは、ラフの整理が終わった段階で「ラフ」「うす消し」「ラフ 2」の 3 つレイヤーを結合しています。

2 近景・中景・遠景で塗り分ける

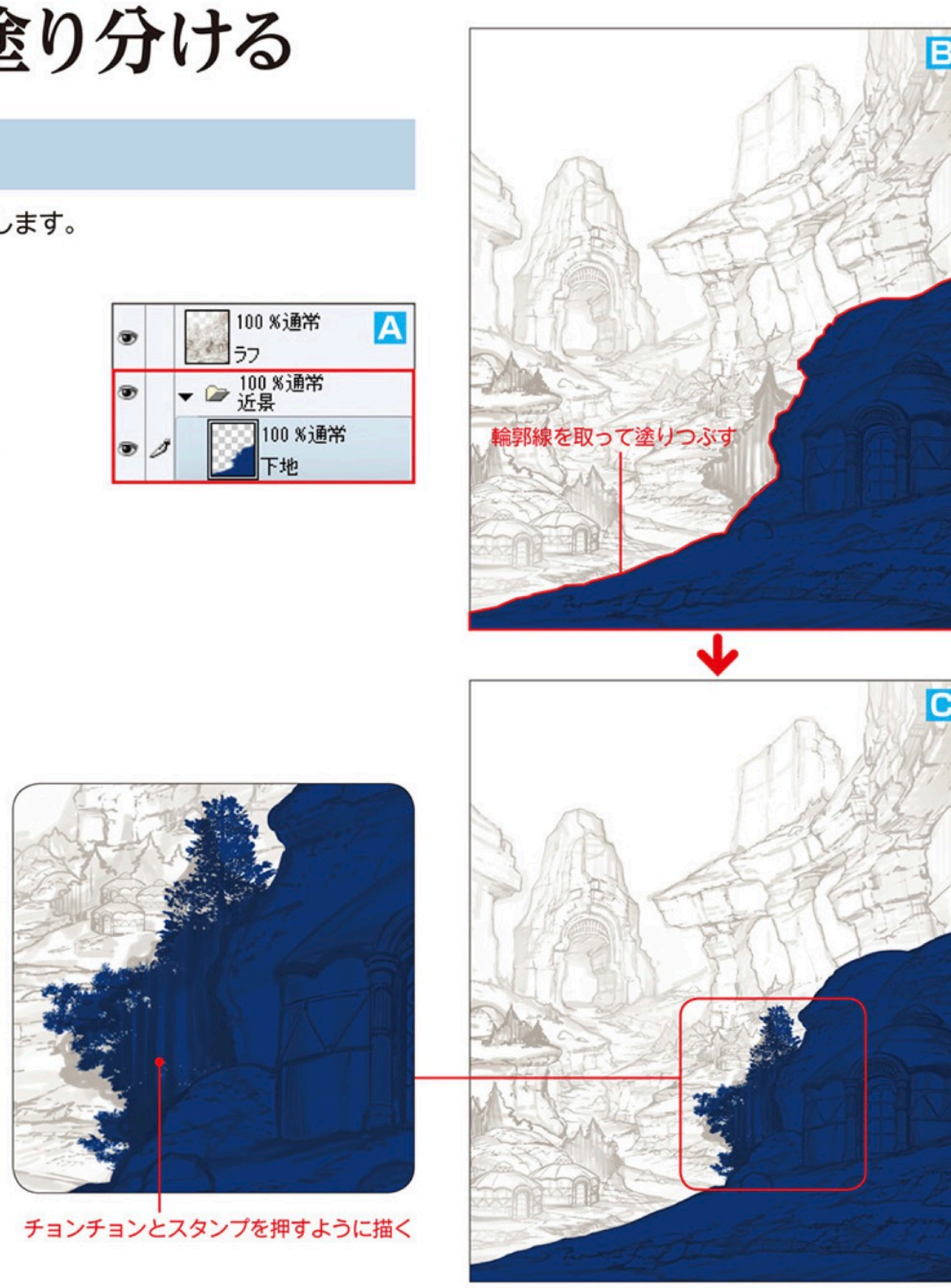
2-1 近景の下地を塗る

各距離を下地となる色で塗り分けていきます。まずは近景から作業します。

A 近景用のレイヤーフォルダーを新規作成する。その中に、下地用のレイヤーを新規作成する。

B 「TF メイン」ブラシで近景部分の輪郭を取り、塗りつぶしツールで塗りつぶすことで下地を作成する。

C 木の部分は「TF 木々単色」「TF 木々単色　縦長」のカスタムブラシを使って描く。ストロークを引くよりは、チョンチョンとスタンプを押すように描く。



◎ POINT ◎ 各距離でレイヤーをまとめる

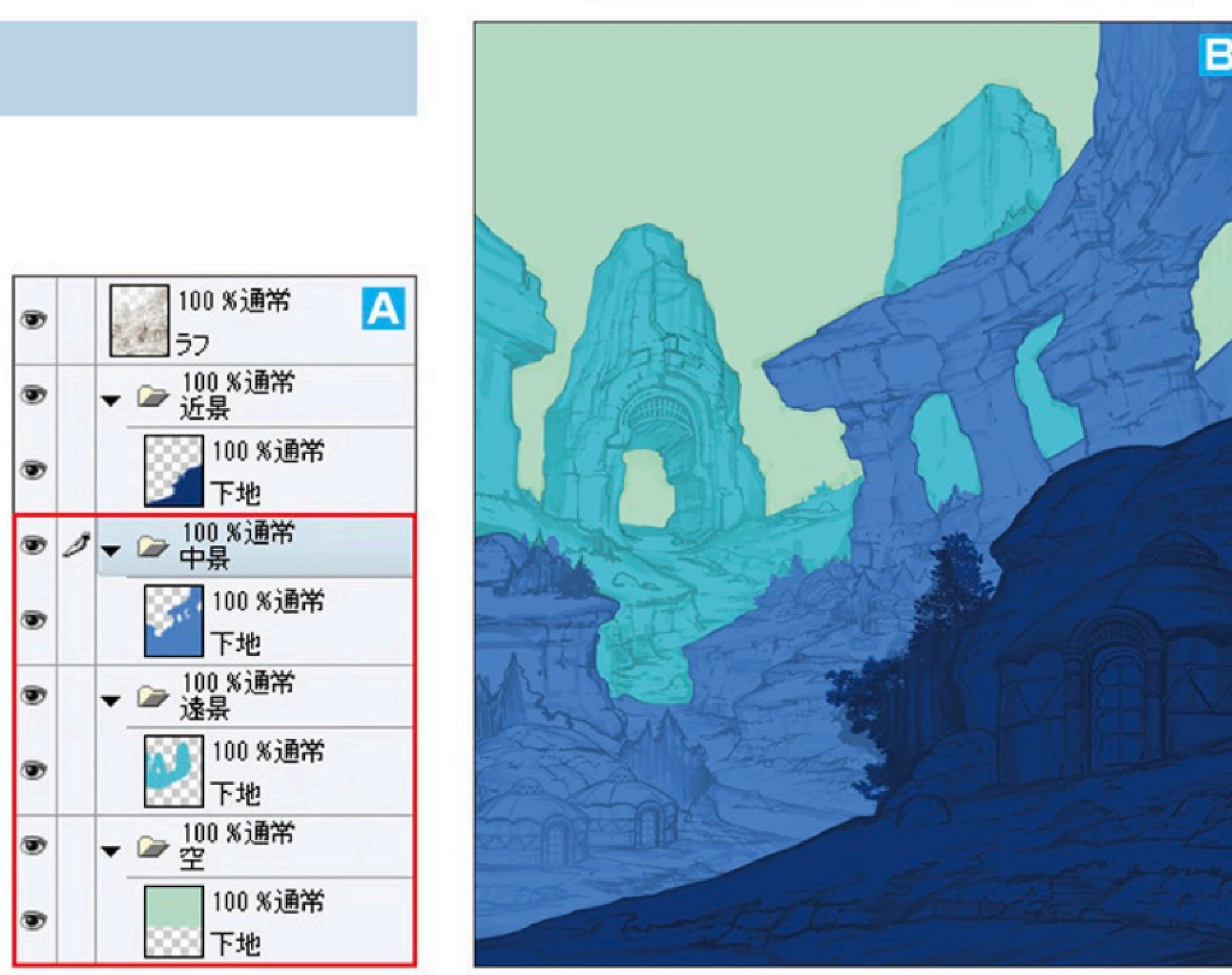
レイヤーフォルダーに関連性のあるパーツをまとめておくことで、レイヤーの管理がしやすくなります。レイヤーを探す、予期せぬレイヤーに加筆してしまう、といった混乱を軽減できます。
ここでは大きく「近景」「中景」「遠景」、そして「空」の４つのレイヤーフォルダーに分けています。
レイヤーフォルダーの作成は、［レイヤー］メニュー→［新規レイヤーフォルダー］でできます。

2-2 近景以外の下地を塗る

中景、遠景、空も近景と同じように塗り分けます。

A 中景、遠景、空用のレイヤーフォルダーを新規作成する。その中に、それぞれ下地用のレイヤーを新規作成する。

B 近景と同じように、各距離ごとに塗り分ける。



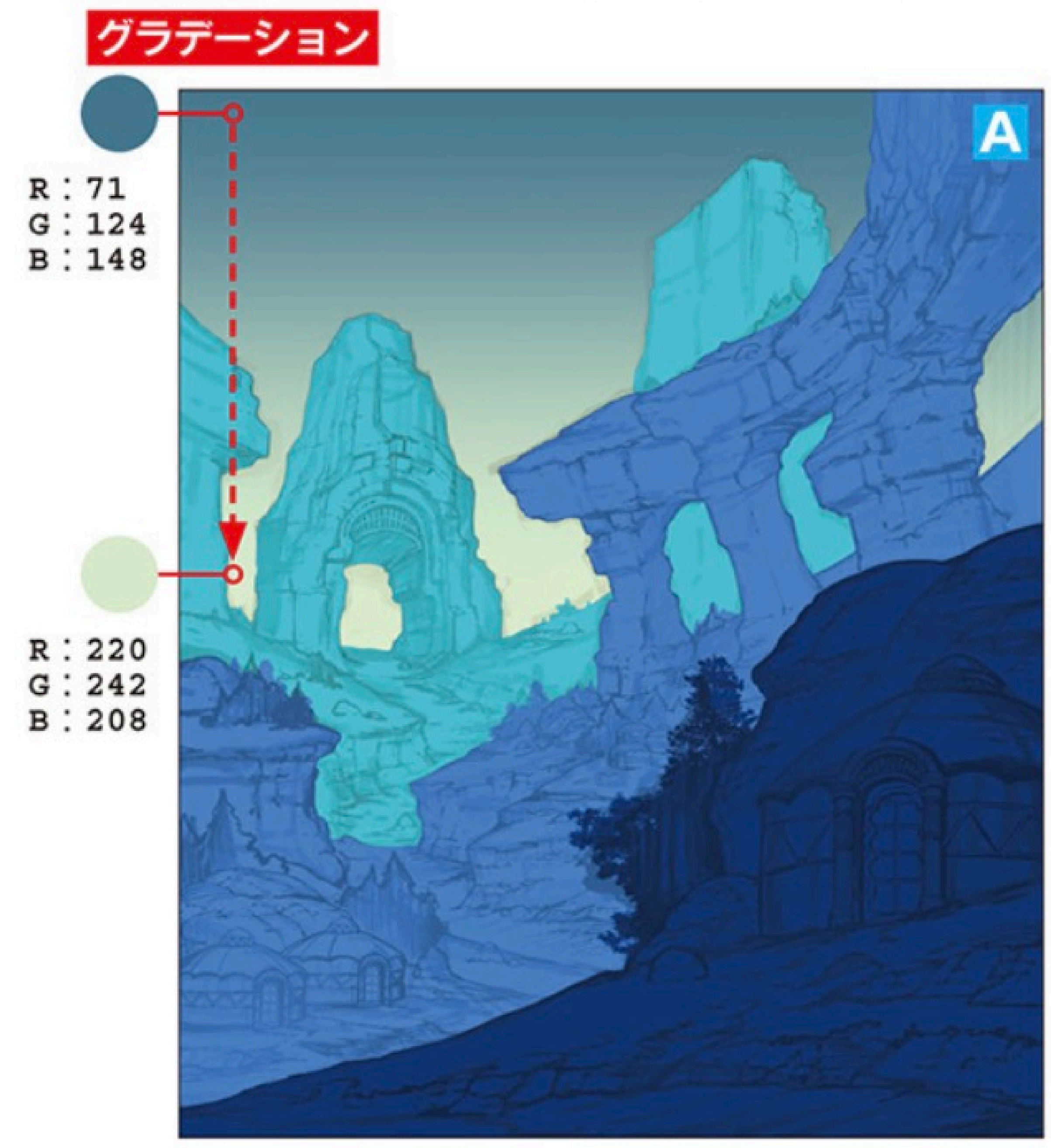
◎ POINT ◎ 下地を塗るときの色

下地を塗るときの色は、濃くて彩度の高い色を選ぶと良いでしょう。下地のシルエットや塗り残しの有無などが確認しやすくなります。色の決定は後ほど行うので、何色でも構いません。

2-3 空にグラデーションをかける

ここから、下地を塗り替えて色を決めていきます。
まず、空にグラデーションをかけます。下のほうが明るくなるような色にします。

A グラデーションツール（P.13）を使い、上のほうが濃く、下のほうが明るく（薄く）なるような空にする。



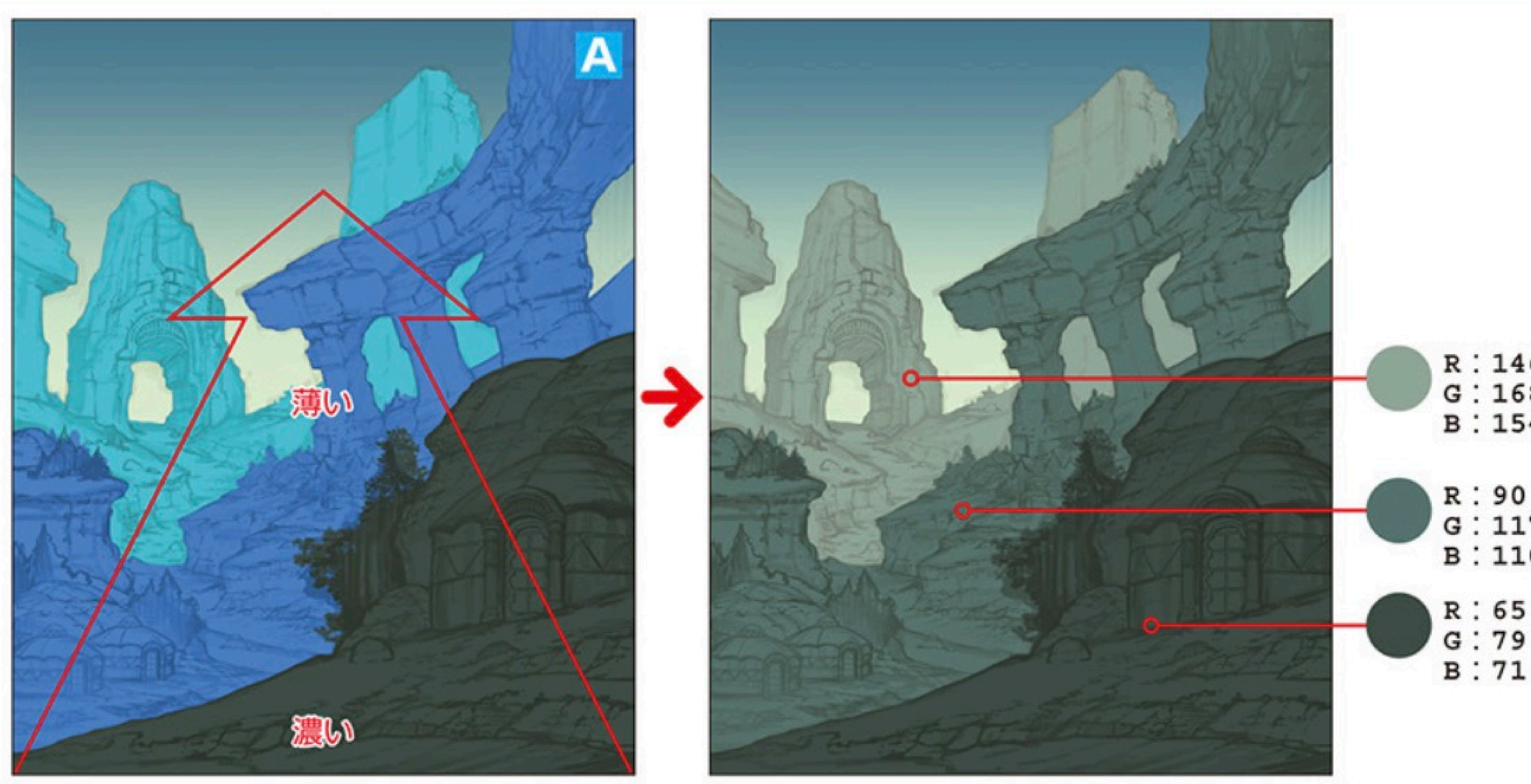
◎ POINT ◎ 空の濃さ

空は上部が手前、下部が奥となるため、空気遠近法（P.67）で上のほうが濃く、下のほうが薄くなります。

2-4 近景～遠景をカゲ色の目安となる色に変える

各距離の下地の色を決めていきます。この色が各距離のカゲ色の目安になります。
空気遠近法により、近景が最も濃く、遠景に向かって薄く、空の色に溶け込ませるような色にします。

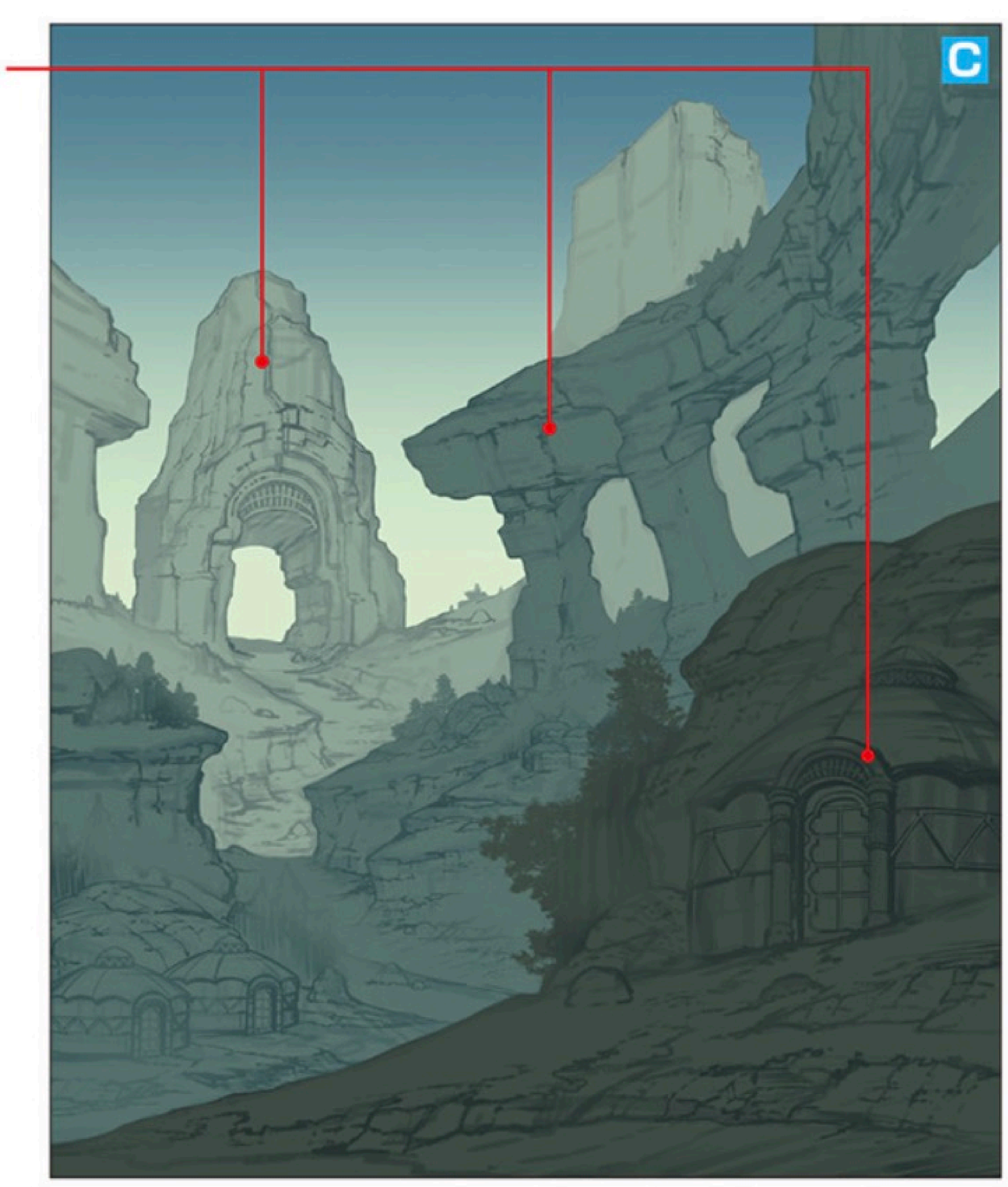
A 下地レイヤーの「透明ピクセルをロック（P.14）」し、色を塗り替える。近景～遠景に向かって、濃い～薄い色にする。



B 「1-3」の工程のラフをコピーし、各距離の下地にクリッピングする。各距離ラフの不要な部分は、レイヤーマスクを使って消す。

C 各距離のラフを、下地となじむような色に調整する。





◎ POINT ◎ 線をなじませる

ラフの線は合成モード（P.15）を「乗算」にすることで、下地の色となじみます。レイヤーの不透明度も距離に応じて下げてあげると、よりなじみます。

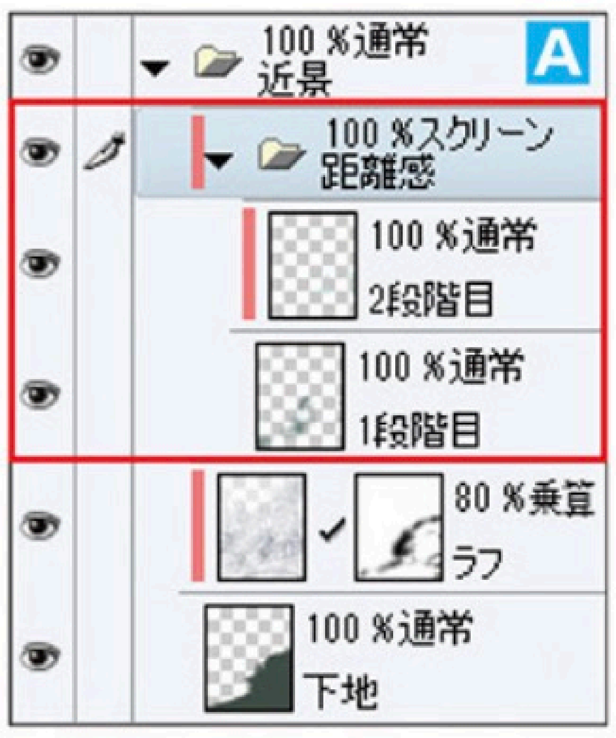
◎ POINT ◎ 色相も変える

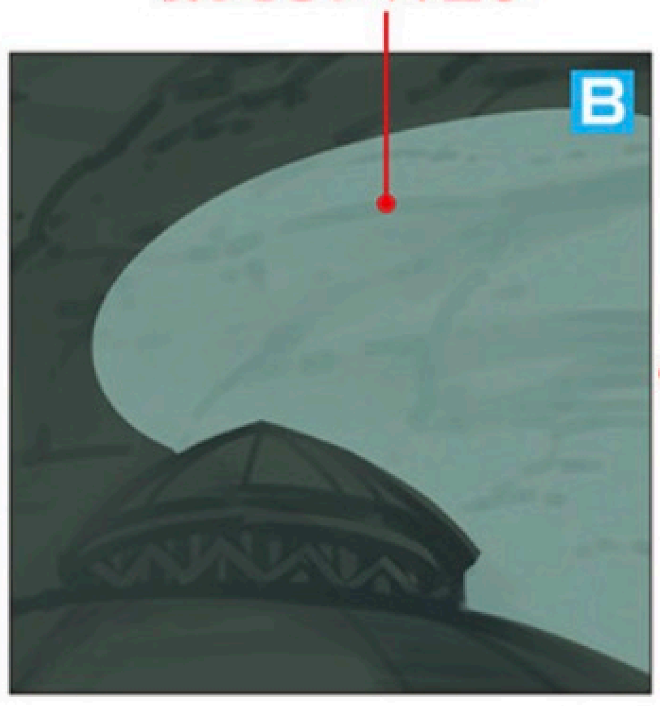
近景～遠景へと向かう色は、明度だけではなく、色相も少しずつ変えるようにしましょう。そうしないと、色合いが単調になってしまいます。

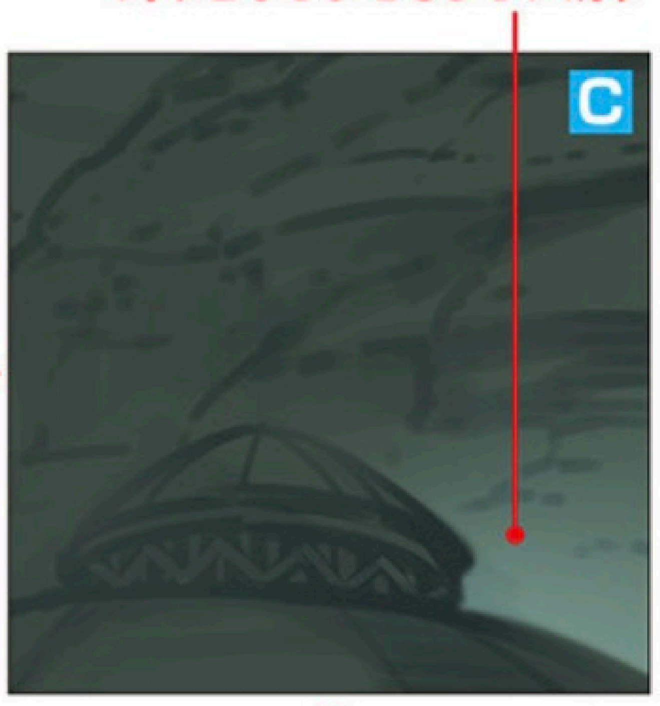
3 立体感を出す

3-1 モノのシルエットや距離感を強調する

ここからは、近景・中景・遠景の各距離感の中で、さらに細かく距離感を出していきます。これによりモノのシルエットが浮かび上がり、また、前後（ここではゲルとその後ろの岩）の位置関係を整理できます。
下記 A ～ D が基本的な工程となります。









A 合成モード「スクリーン」のレイヤーフォルダーを作成し、その中にレイヤーを作成しながら各部位の距離感を出していく。

B 「TF メイン」ブラシを使い、図のように浮かび上がらせたい部分（ここでは近景のゲルの上部）の後ろを塗る。

C 不要な部分を「TF うす消し」ブラシでうっすらとなじませるように消す。

D さらに 2 段階目として、各部の中心部分（明るさを強調させたい部分）にレイヤーをクリッピングし、明るさが強くなるように塗る。これによりモノのシルエットがさらに強調され、イラスト的な面白さも上がる。

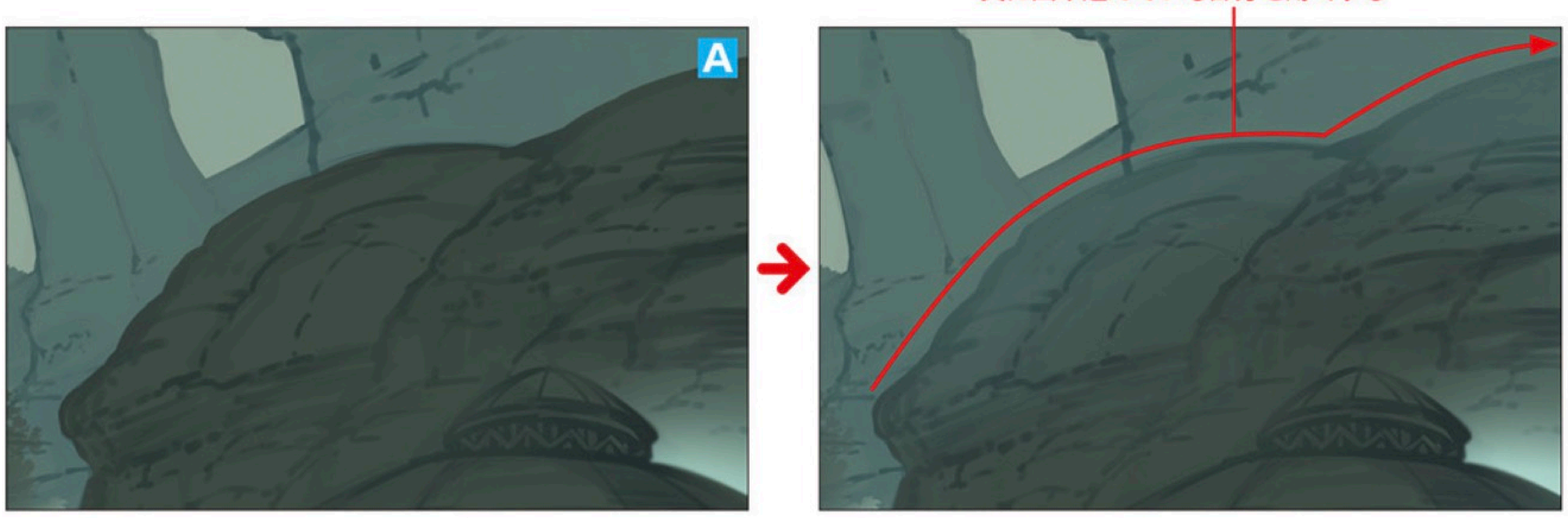
E A ～ D の工程を、ほかの部分にも行っていく。



3-2 回り込みを表現する

近景の奥のほうや岩のように丸みを帯びている部分を表現していきます。

A 合成モード「スクリーン」のレイヤーを使い、奥に回り込んでいる部分を薄くする。「TF エアブラシ」でなぞるように描く。



3-3 中景、遠景の立体感を出す

近景と同じように、中景、遠景の立体感を強調していきます。
ここまでの工程でイラスト全体のモノのシルエットや距離感が整理され、景色のスケールが決定されます。

A 「**3-1**」「**3-2**」の工程を中景、遠景にも行う。



◎ POINT ◎ 大げさに明るくする

少し強すぎるかな？　と思えるくらい明るくするのがポイントです。この段階では、下地の色が単色なので明るすぎるようにも見えますが、この先、色を足していくことでどんどんなじんでいきます。
また、それでも明るすぎた場合は、レイヤーの不透明度を下げれば簡単に調整できます。

◎ POINT ◎ 地続きの部分をなじませる

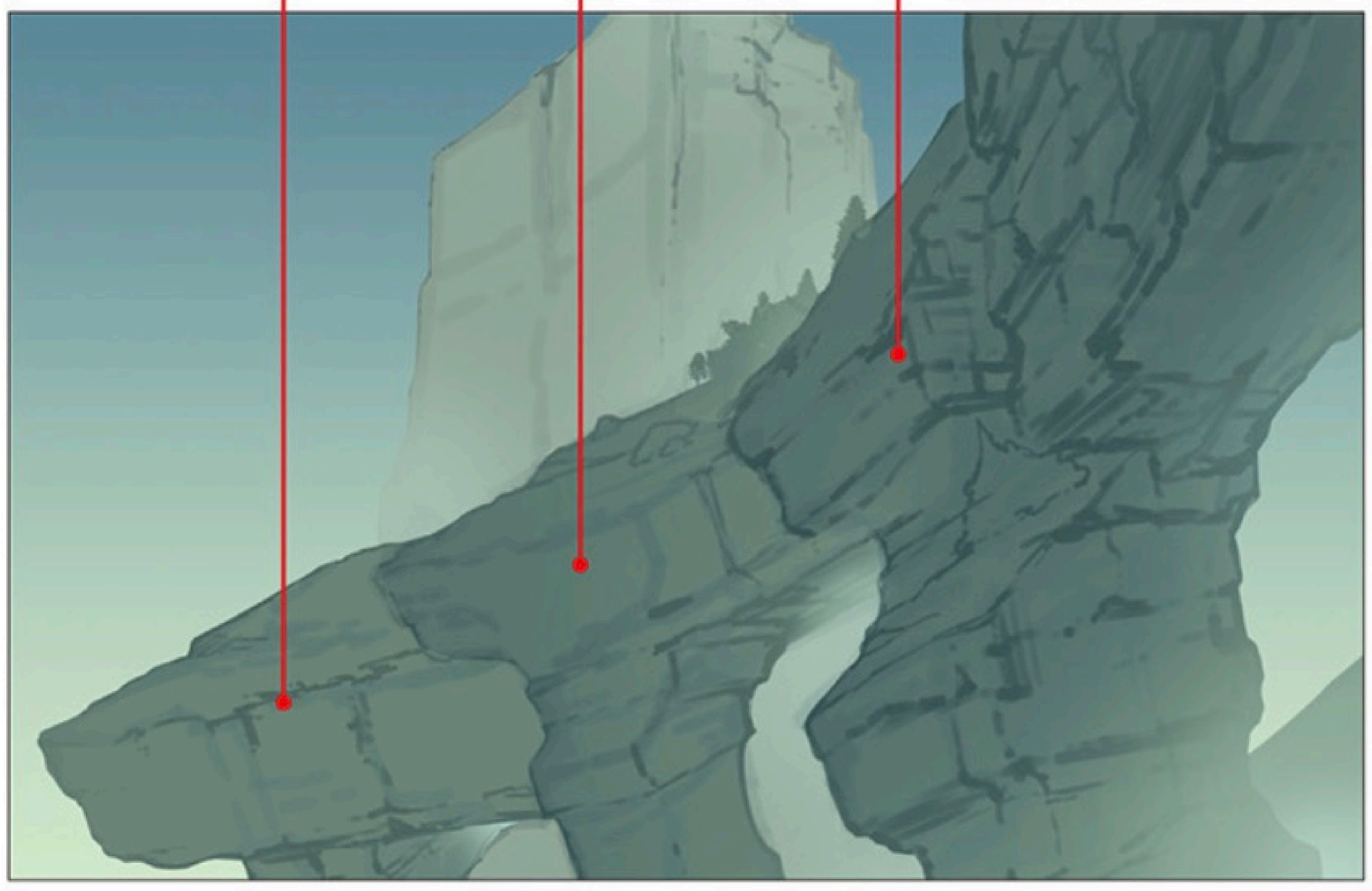
中景と遠景の地続き部分（中央付近の谷間の道）の色は、そのままだと不自然なのでなじませています。





◎ POINT ◎ 各距離の中でさらに分ける

中景にある右上の岩山群は、３段階ほどに色を分けています。これにより、中景の中だけでも細かい距離感が表現できています。なお、３段階にこだわる理由はないので、必要ならいくらでも増やしても構いません。
逆に、遠景の色はほぼ１段階のみで、細かい部分の輪郭を強調しているだけです。



4 光を当てる

4-1 大きく光を当てる

ここからは、光を当て、その後に各部の固有色（P.38）を表現していきます。まずは、自然光というべきモノの面に大きく当たる光を描きます。

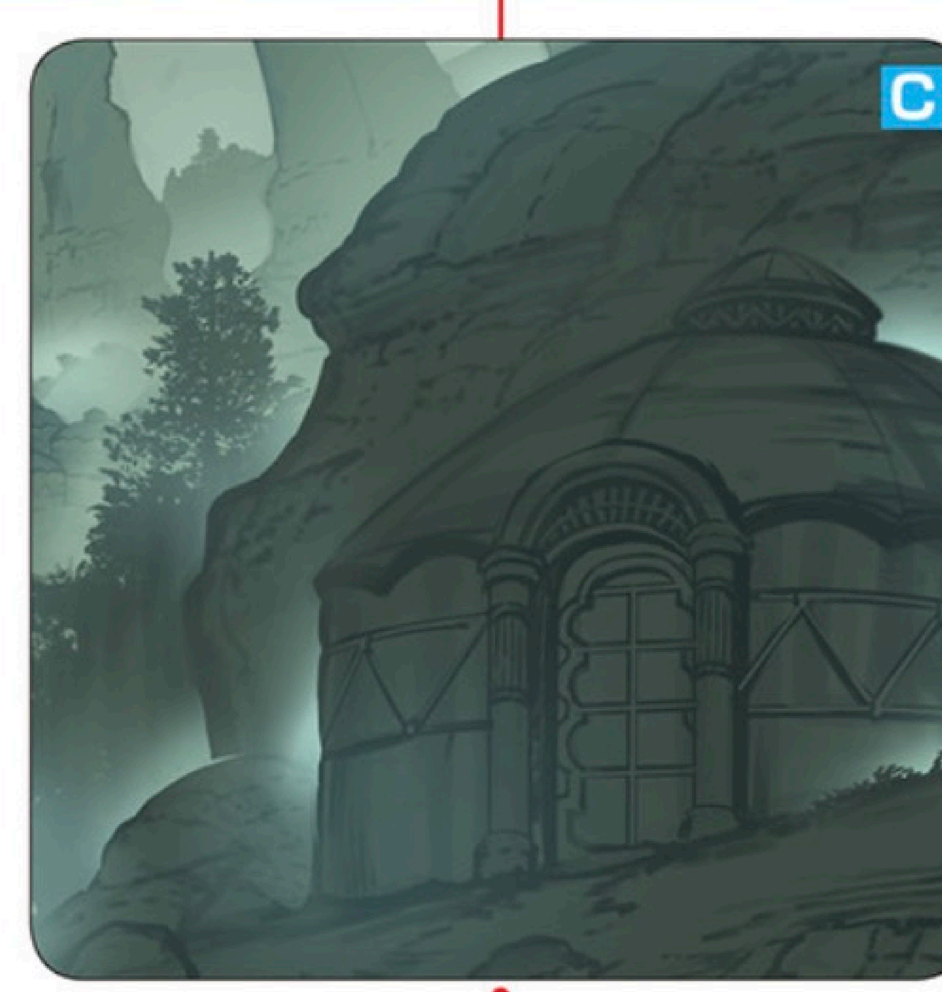


A 左上からの光源を意識する。

B 光を描くための、合成モード「加算（発光）」のレイヤーフォルダーを新規作成する。その中に、大きく当たる光を描くためのレイヤーを新規作成する。

C 「TF メイン」ブラシを使い、大まかに光が当たる部分を塗る。あくまで全体の目安的なものになるので、細かい形は無視する。





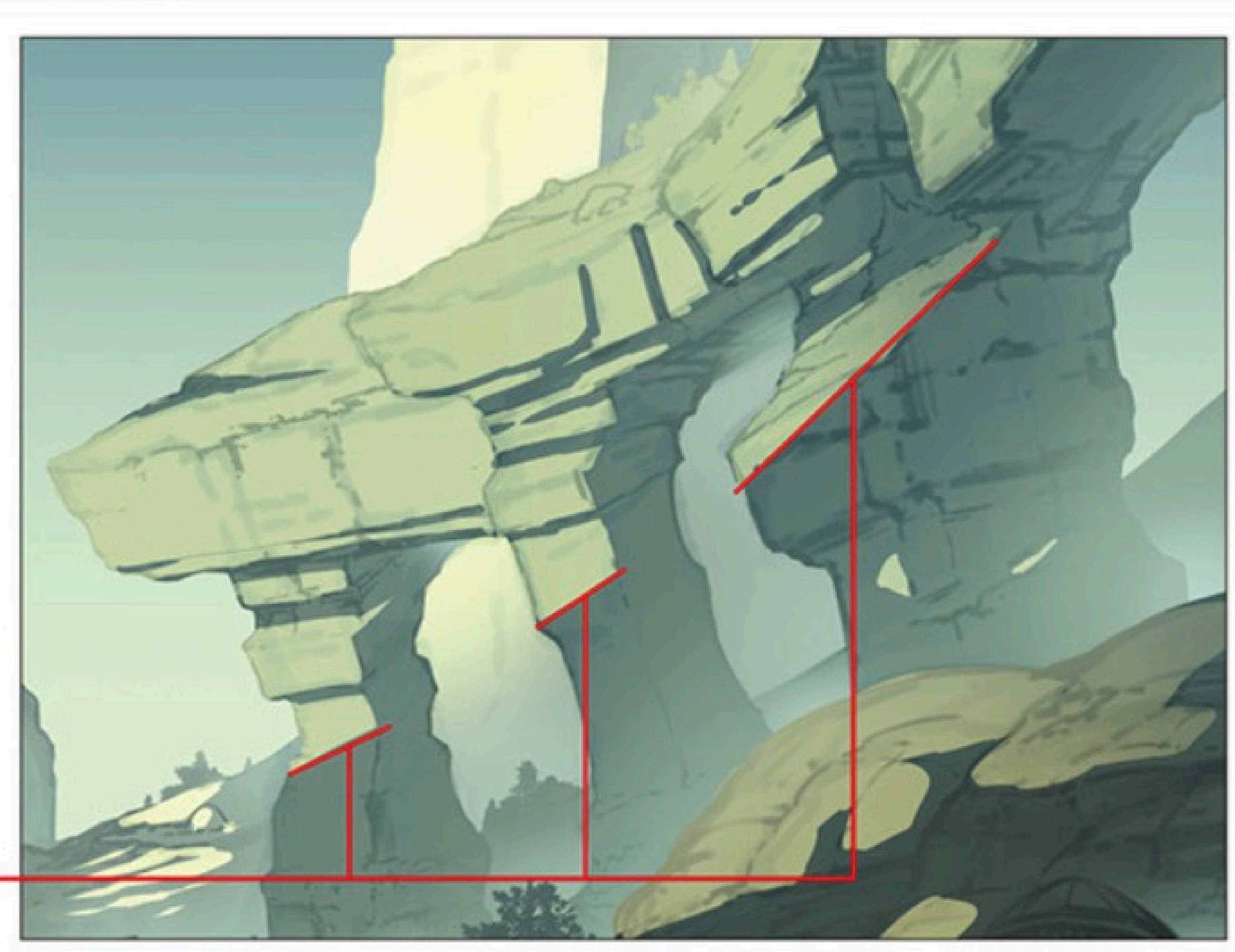


◎ POINT ◎ 光のイメージを先に決める

丁寧にやるならば、まずはモノの固有色を決めてから、そこに細かく光を当てるようにしたほうがいいのですが、このイラストではわかりやすさのために、先に光の感じを決めてから固有色を塗っています。
カゲ色を強調したいイラストの場合は、むしろこの方法のほうがうまく描けたりもします。

◎ POINT ◎ メリハリのついた光の当て方

大きく当たる光によってイラストの印象も決定されるので、多少嘘をついてでもメリハリのついた光の当て方を心がけます。
たとえば右上の岩山群は、下部の別れた支柱的な部分で、ザックリと斜めに光を切っています。ロケーション的にあり得ない切れ方ですが、こうすることで目を引くようなカゲを作れます。さらに、画面外に印象的なカゲを作るような遮蔽物が存在するのでは？　と見る人の想像や妄想をかき立てる要因にもなります。



わざと光を斜めに切ることで、
目を引くカゲを表現する

4-2 カゲを調整する

光を当てたことにより、カゲとして暗くなる部分が見えてきたかと思います。
「2-4」の工程で作成した下地が、そのまま大まかなカゲ色として表示されているので、「4-1」の工程で大きく当てた光の形を整えたり、なじませたりすることが、結果的にカゲの調整にもなります。

A 「4-1」で光を当てていない部分は、下地がそのまま表示されている。結果的に、この部分がカゲとなる。

B 「TF ペインティングナイフ」ブラシを使い、大きく当てた光をぼかしてなじませる。おもに光とカゲとの境界部分を処理する。なお、レイヤーマスクを使ったほうが、後々調整できる。

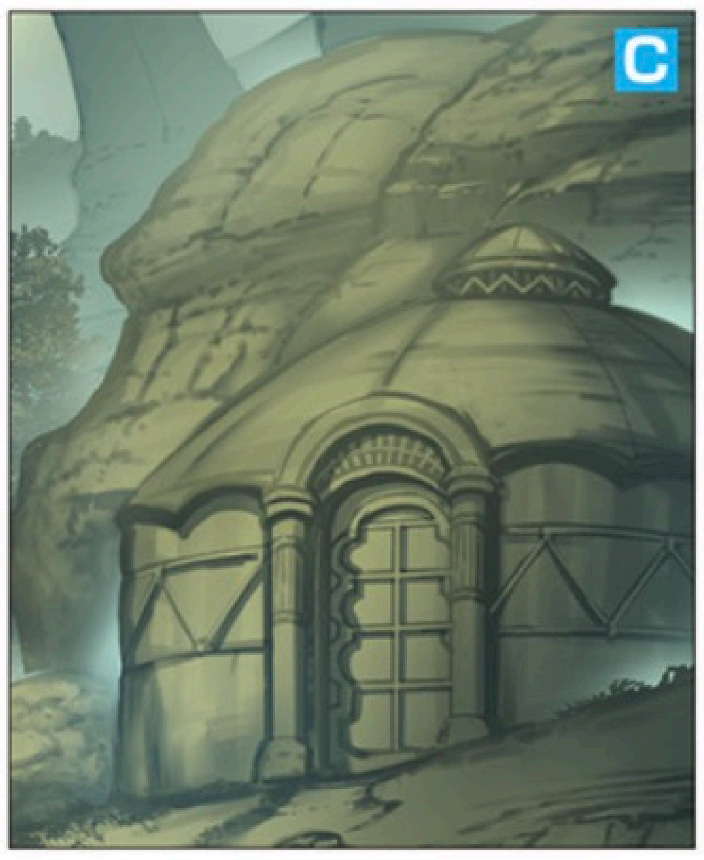
C 大きく当てた光の細部を削ったり、足したりしながら、カゲの形を整えていく。



下地がカゲ色となっている



光とカゲの境界部分をなじませる



光の描画を調整することが、結果的にカゲを調整することになる

◎ POINT ◎ 増えたらまとめる

作業を進めていくうちに、「4-1」の工程で作成したレイヤー以外にもレイヤーが増えたので、さらにレイヤーフォルダーを作成してまとめています。このように、同じような用途のレイヤーは、レイヤーフォルダーにどんどんまとめていきましょう。



4-3 一部に質感を加えながら描く

「4-2」と同じ工程を全体に行っていきます。
また、カスタムブラシを使ったほうが描きやすい部分は、質感も同時に表現しています。細かい質感を入れる工程は後ほど行うので、ここでは抑えめにしておきます。

A 草地や木々は、カスタムブラシ「TF 植物」「TF 植物 大」を使い、質感を加えながら描いている。

◎ POINT ◎ 質感でスケール感を出す

中景右上の岩山は、質感によるスケール感が大事となってくる部分です。この時点でスケール感をはっきりさせておきたかったので、先にカスタムブラシ「TF 岩壁 凸」「TF 岩壁 凸 2」「TF 岩壁 凹」「TF 岩壁 凹 2」を使って、細かい質感を加えています。
逆に、遠景の岩山に質感を加えてしまうと、中景右上の岩山とスケール感が似通ってしまいます。すると、遠近感が薄れてしまうので、遠景の岩山には質感を加えていません。


細かい質感を加えることで、スケール感を表現する



木々はカスタムブラシを使い、質感も同時に表現する

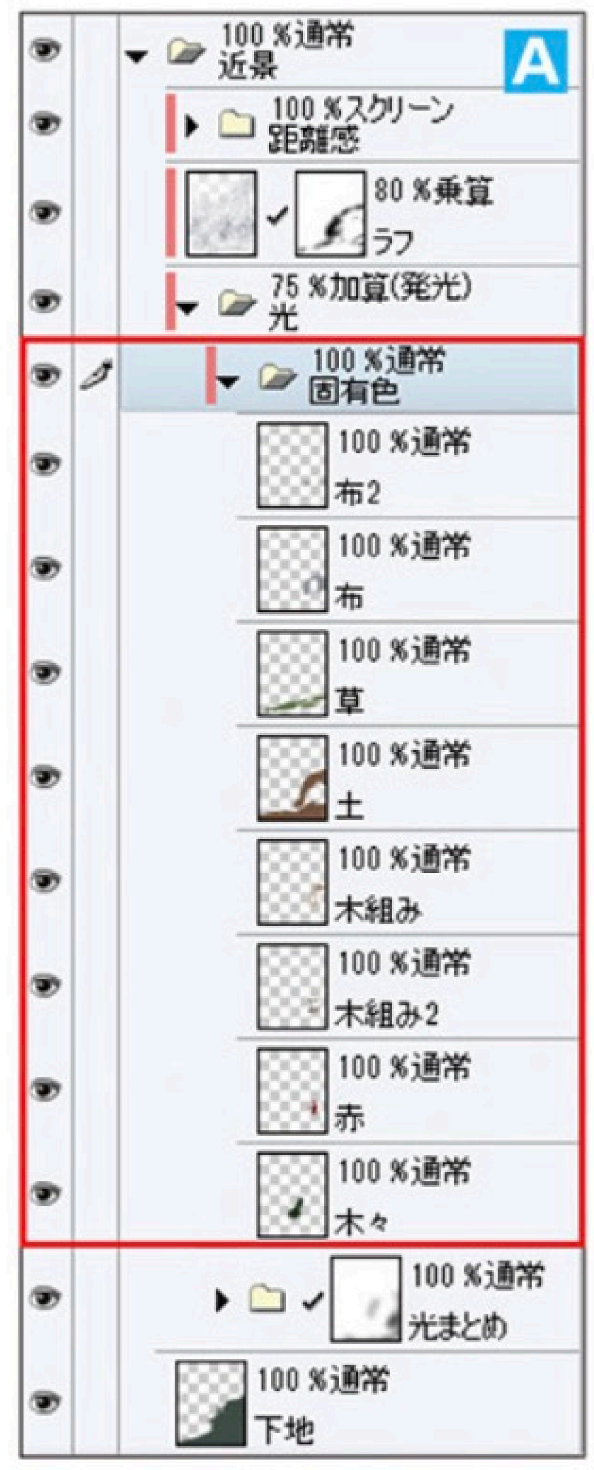
4-4 モノの固有色を塗る

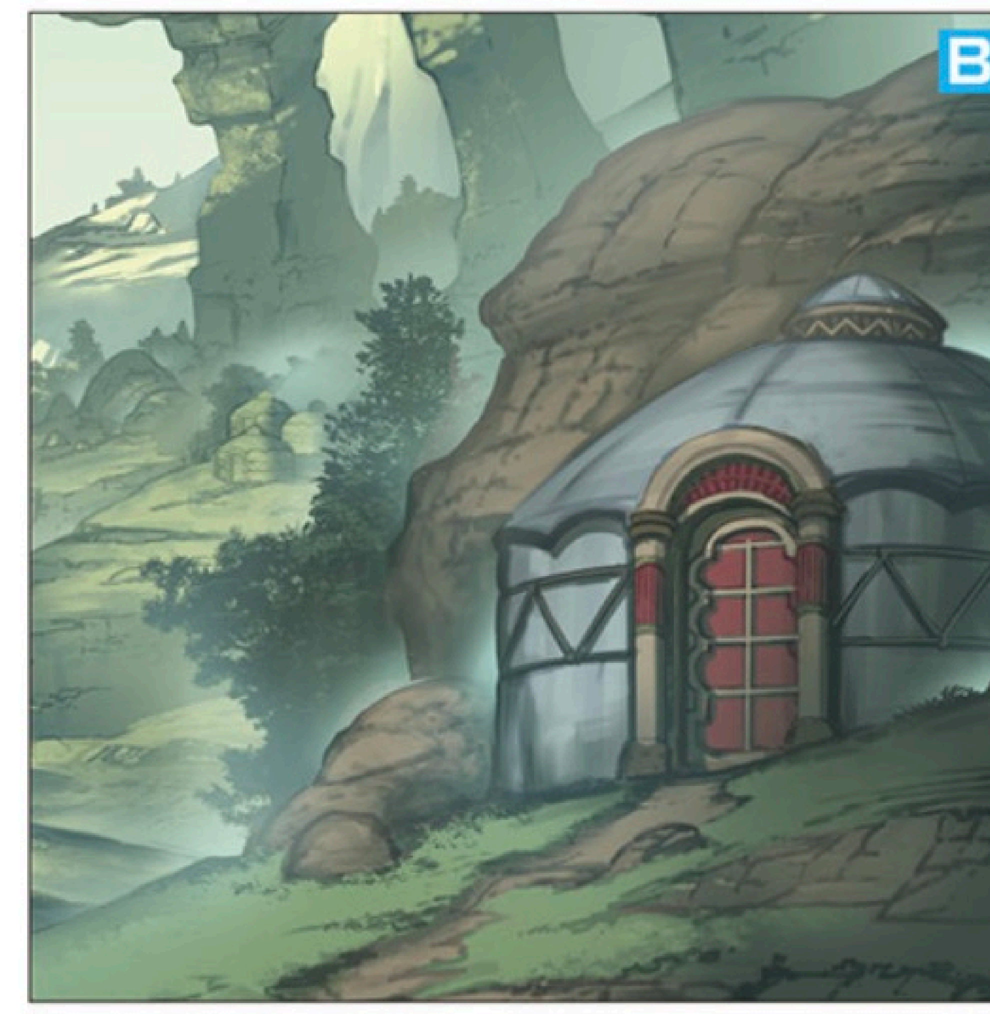
ゲルや岩、木々などにそれぞれの固有色を塗っていきます。

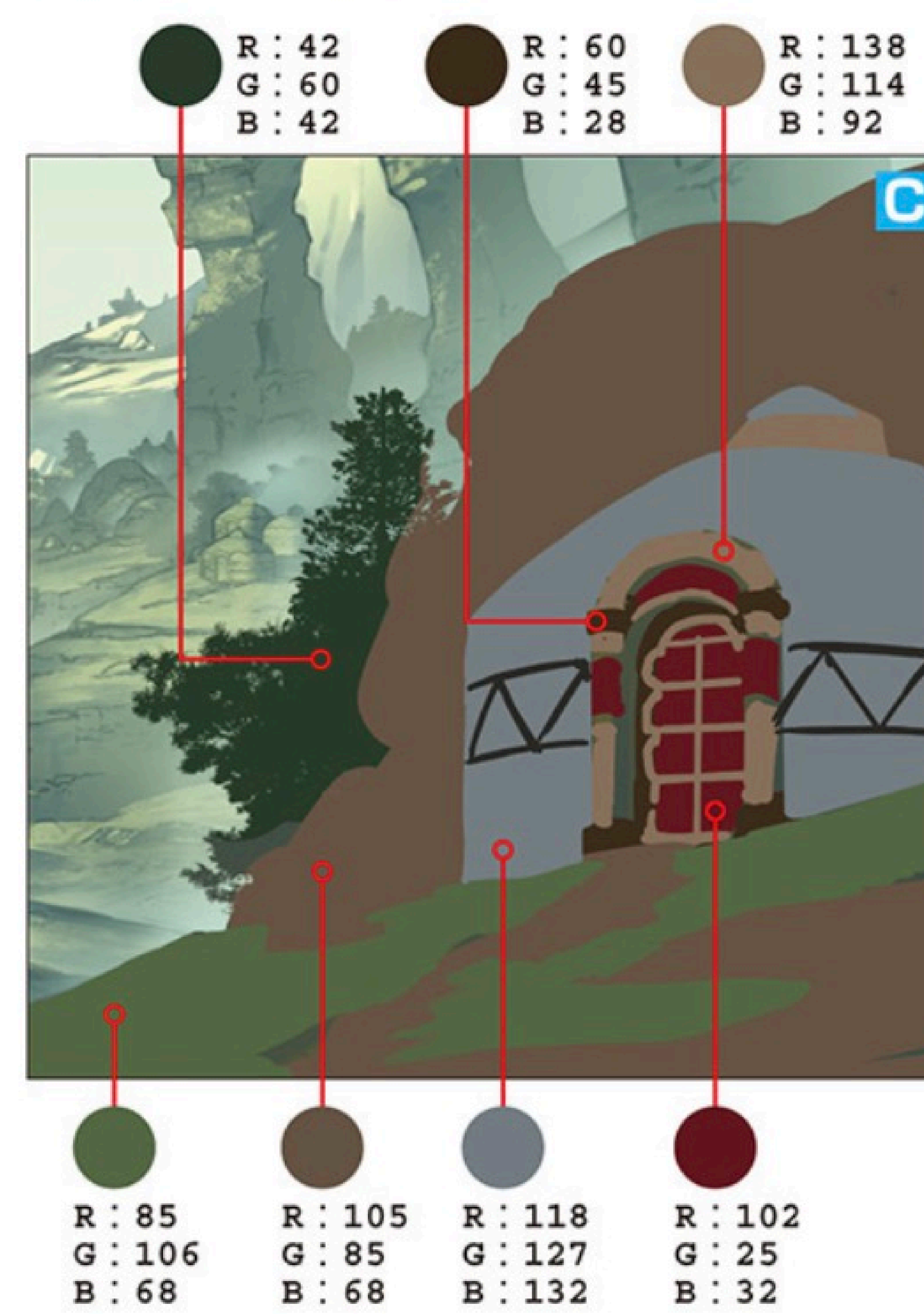
A 「4-1」で作成したレイヤーフォルダーの中に、さらにレイヤーフォルダーを新規作成する。それを光を塗ったレイヤー（ここでは、複数のレイヤーをまとめたレイヤーフォルダー）にクリッピングする。その中にレイヤーを作成しながら、部位ごとに固有色を塗っていく。

B 「TF メイン」ブラシで、ゲルや岩、木々、草地を塗り分けていく。ゲルの入り口部分を赤く塗ることでイラスト全体の差し色にする。

C 色を塗ったレイヤーだけを表示した状態（合成モードも「通常」）。中景、遠景を塗る際に、この色が基準となる。







◎ POINT ◎ 先に光のイメージを決めるメリット

この塗り方のメリットは、大きく2つあります。
1つ目は、光を塗ったレイヤーにクリッピングして固有色を塗ることで、先に作成したカゲ色を残したまま塗り分けられます。
2つ目は、線画に沿って塗り分けるような方法と違い、細かい部分の塗り分けや塗り残しを気にせずに進められるので、作業の大幅な短縮につながります。

◎ POINT ◎ 差し色

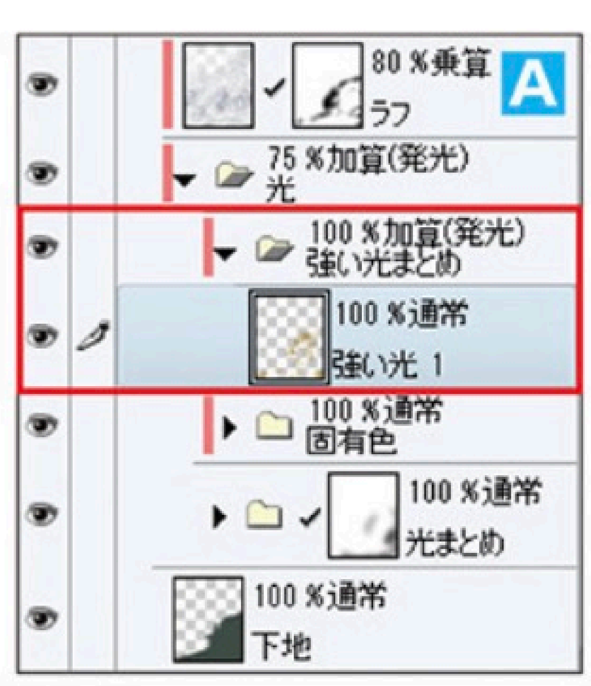
「差し色」は、イラストであまり使われていない色をワンポイントで入れます。全体の色幅が増えて見えるため、深みが出ます。

4-5 目立たせたいところに光を当てる

各部の上面や目立たせたいところに、ピンポイントで強い光を当てていきます。塗る部位を厳選し、あまり広範囲に塗らないのがコツです。

A 「4-4」で作成した固有色のレイヤーフォルダーの上に、さらにレイヤーフォルダーを新規作成する。合成モードを「加算(発光)」にし、クリッピングする。その中にレイヤーを作成しながら、「TF メイン」ブラシで強い光を当てていく。

B 当てた光は「TF ペインティングナイフ」ブラシでぼかしてなじませる。





◎ POINT ◎ 色の錯覚

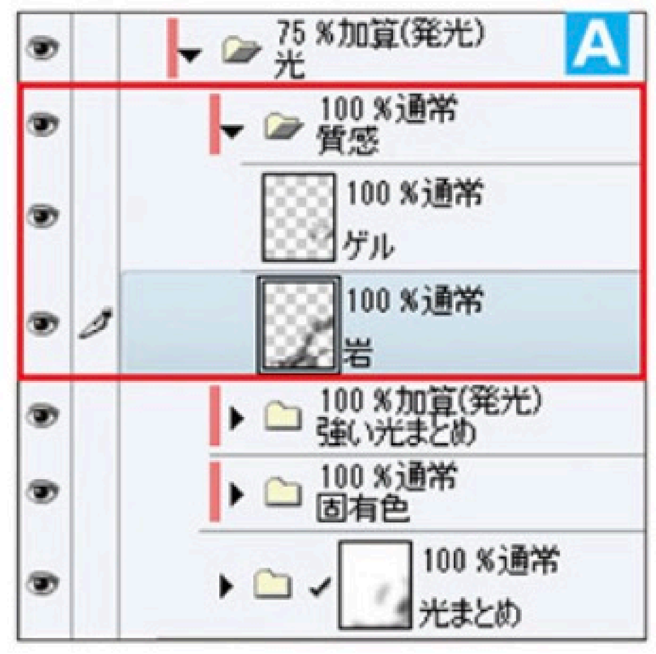
人は、明るい部分の色で固有色を判断するので、近くの暗い色もそれに引っ張られた色に見えます。右図のように、先にカゲ色を決めてから固有色を塗ることで、カゲ色はそのままでも固有色に近い色に錯覚させることができ、自然な色合いに見えます。



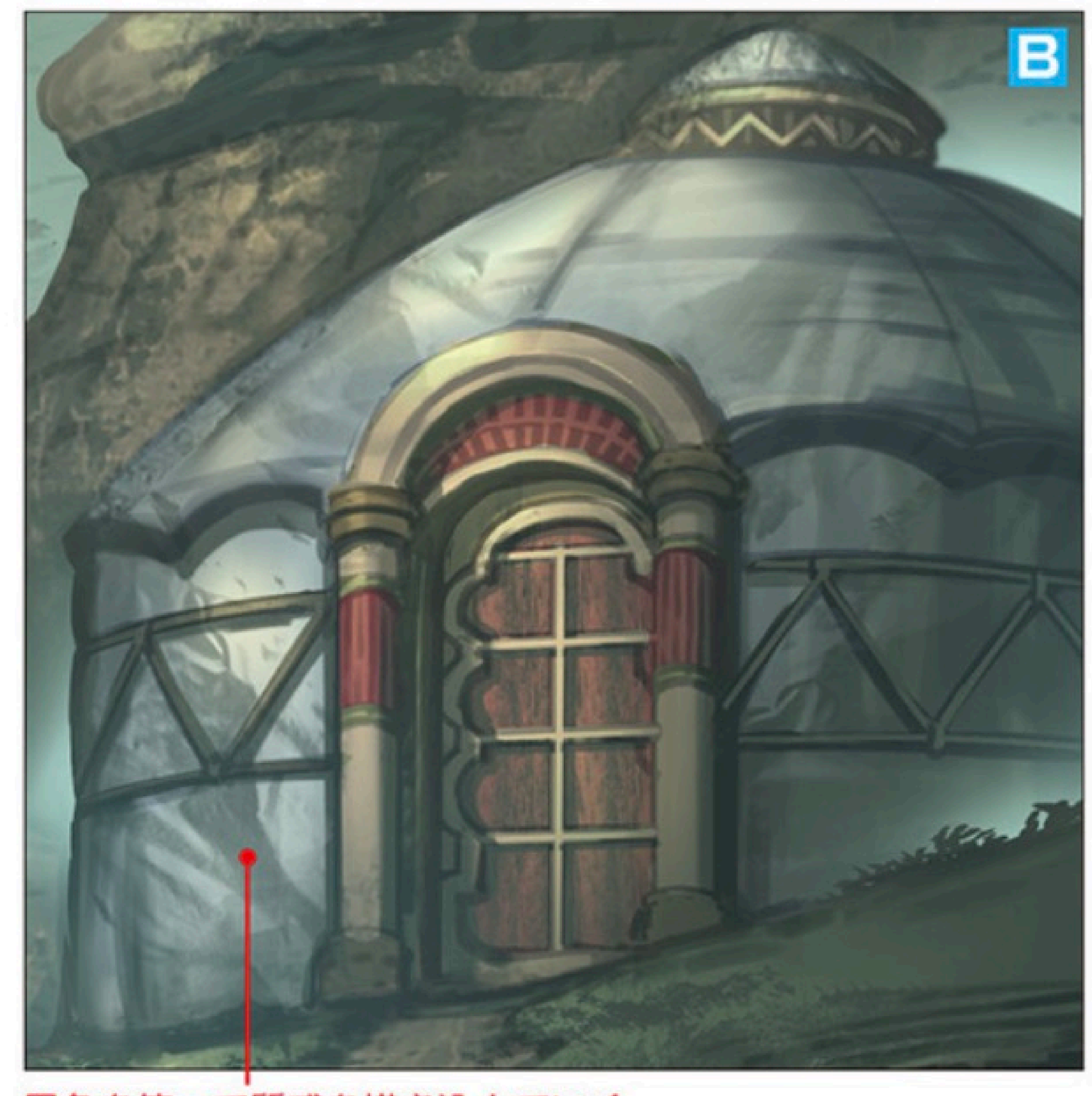
4-6 質感を加える

テクスチャ感のあるカスタムブラシを使い、質感を加えていきます。

A 「4-1」で作成したレイヤーフォルダーの中に、さらにレイヤーフォルダーを新規作成する。それを「4-5」で作成したレイヤーフォルダーにクリッピングする。その中にレイヤーを作成しながら、質感を加えていく。



B 黒で質感を描き込んでいく。「4-1」で作成したレイヤーフォルダーは合成モード「加算（発光）」となっており、黒色は「透明色」として表示される。そのため、「4-1 ～ 4-5」までの作業部分に影響を与えつつも、大元の下地の色よりも暗くすることなく質感を加えることができる。ゲルの外装には、「TF 布」ブラシ、扉には「TF 木目」ブラシを使う。



黒色を使って質感を描き込んでいく

C 草地には、「TF 草地」「TF 平原」「TF 植物」「TF 植物 大」ブラシを使う。地面には、「TF 地面」ブラシを使う。





D 岩には、「TF 岩壁 凸」「TF 岩壁 凸 2」「TF 岩壁 凹」「TF 岩壁 凹 2」ブラシを使う。

4-7 各距離ごとの色の変化を出す

「4-4 ～ 4-6」と同じ工程を中景、遠景にも行っていきます。

A 近景の色を基準にして、中景、遠景と色に変化を出して塗っていく。近景は暗めの色にしていたが、中景には強めの光が当たっているようにし、コントラストで遠近感やイラスト全体のメリハリを出す。さらに、遠景は大気によるかすみを考慮し、薄い色になるように塗っていく。これにより、空気遠近法（P.67）を表現する。

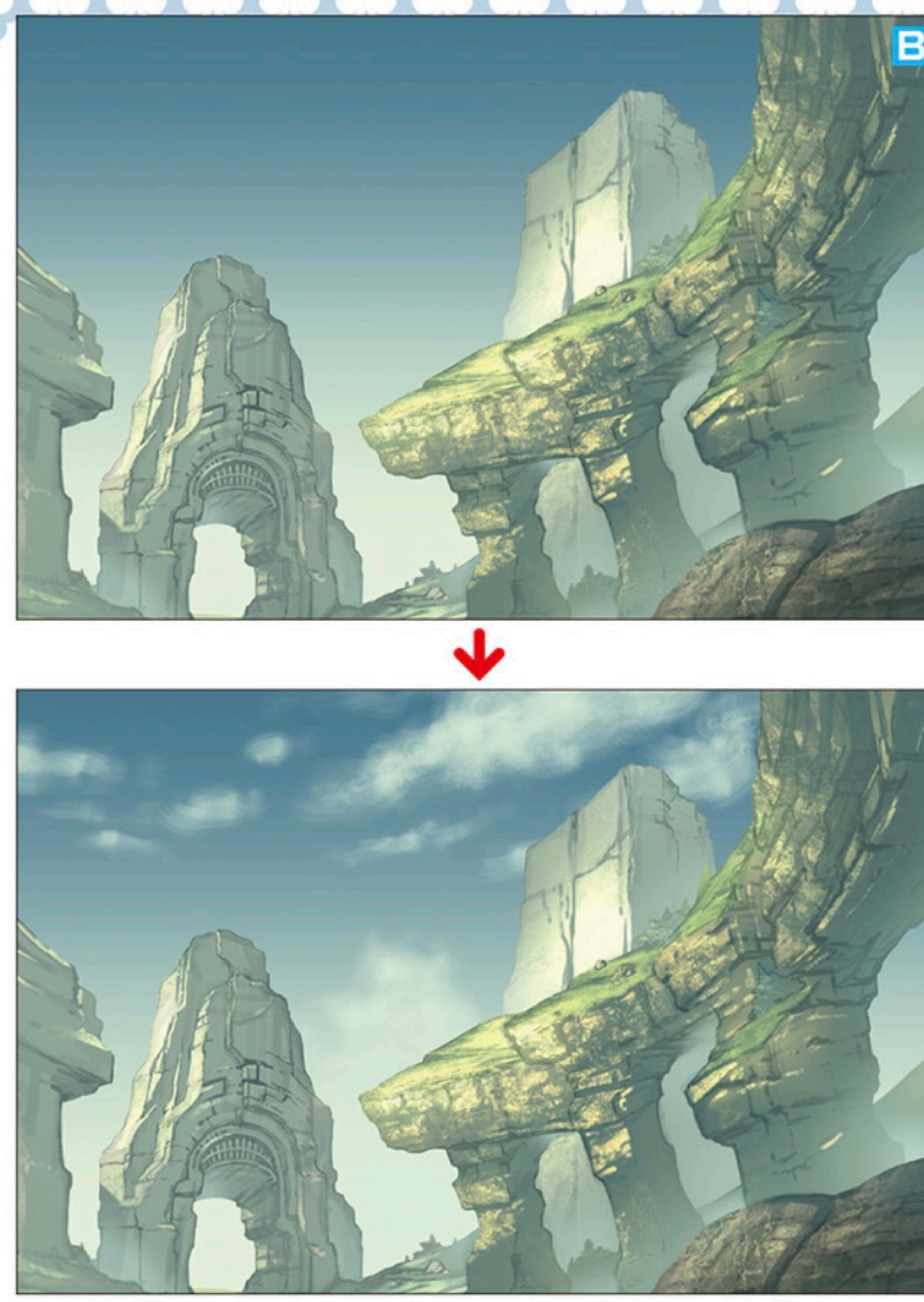


5 空・雲を描く

5-1 雲のベースを描く

ここまでで、地上部分がある程度終わりました。次に空の作業に移ります。空自体の色は「2-3」でグラデーションをかけて決めたので、雲を追加していきます。





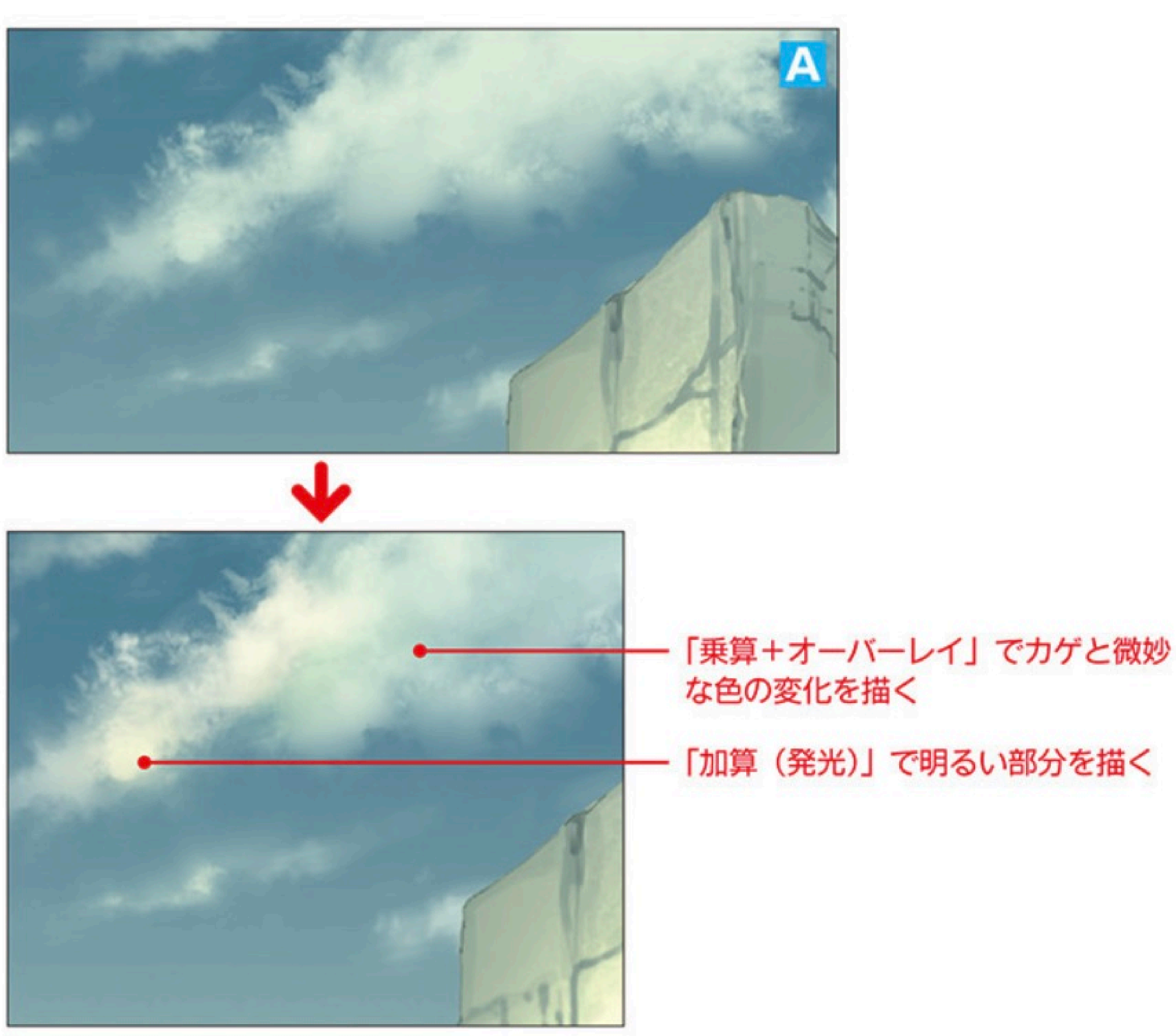
A 空用のレイヤーフォルダーの中に、雲用のレイヤーを新規作成する。

B カスタムブラシ「TF 雲 硬」で雲のベースを描き、「TF 雲 モヤモヤ」「TF 雲 切れ端」「TF ぼかし」「TF にじみぼかし」で形を整える。モコっとしている部分、縮れている部分、ぼけて空に溶け込んでる部分など、雲といっても多様な形があるので、それらをバランスよく配置する。

5-2 雲に変化をつける

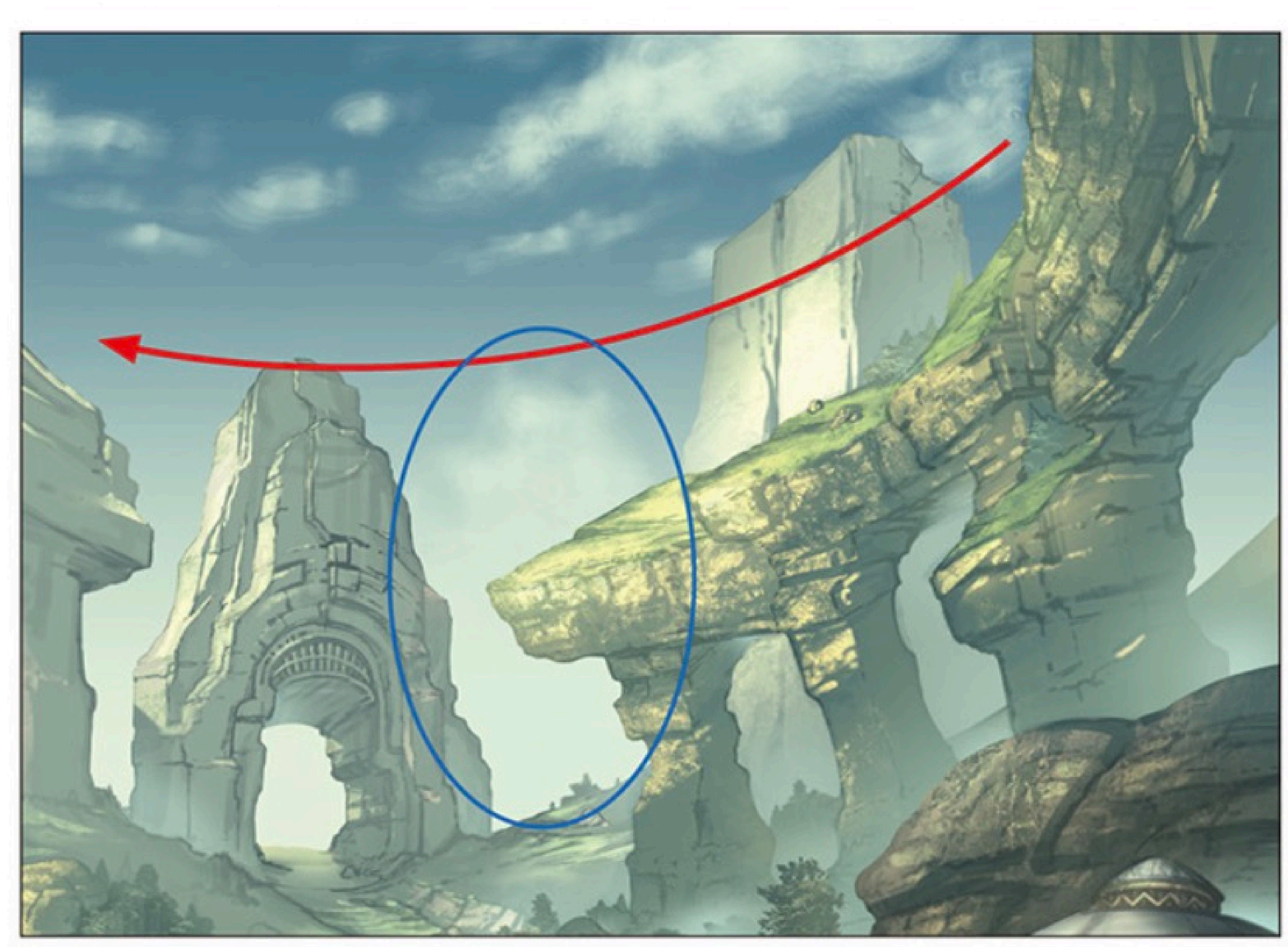
雲の色に変化をつけ、深みを出していきます。

A 合成モード「乗算」でカゲを、「オーバーレイ」で微妙な色の変化を、「加算（発光）」で日が当たって明るくなっている部分を描き込んでいく。



◎ POINT ◎ 雲のバランス

まず、雲の大きな流れとして赤線のようなラインがあります。これに合わせ大小のバランスを考えながら雲を配置しています。このラインはイラストのメインとなる岩山を中心として，大きな円を描くようなラインとなっており、メインを強調する視線誘導的な役割もあります。
また、それとは別に地平から立ち上るような雲（青丸）も追加し、雲のバリエーションを増やしています。



5-3 雲の厚みを強調する

雲の輪郭部分を作成し、厚みを強調していきます。

A レイヤーを新規作成する。「**5-1**」で雲のベースを描いたレイヤーのサムネイルを Ctrl + クリックし、選択範囲を作成する(P.17)。

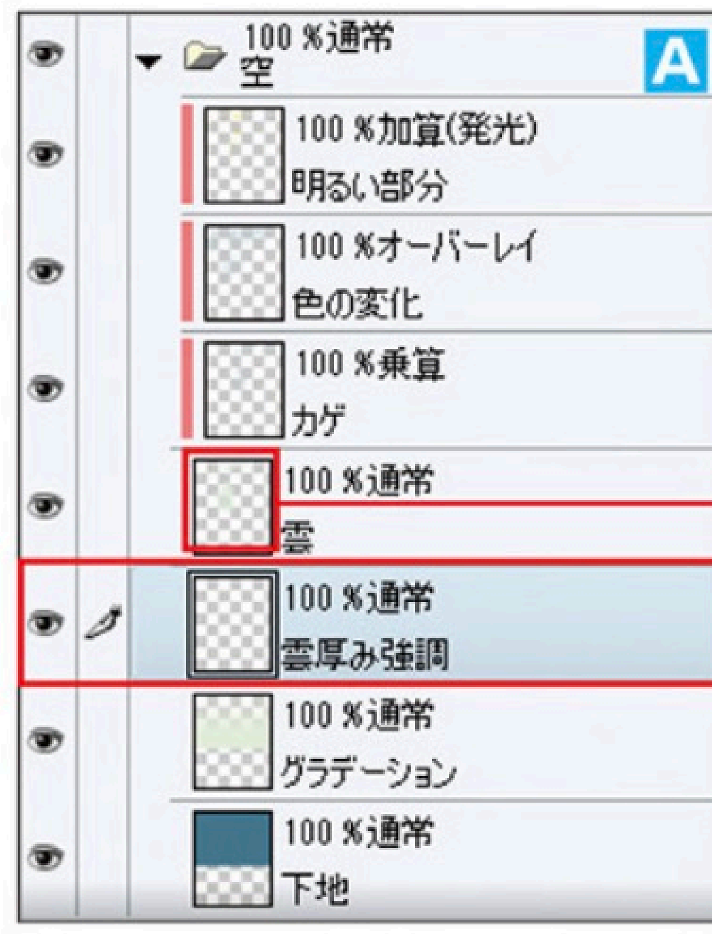
B [選択範囲] メニュー→ [選択範囲を拡張] で、「5px」ほど選択範囲を拡張する。

C 拡張した選択範囲を塗りつぶす。色の深みを出すために、色は黄色系の色にした。

D [フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [ガウスぼかし (P.16)] で、 **C** で塗りつぶした範囲をぼかす。「ぼかす範囲」を「30」ほどに設定した。

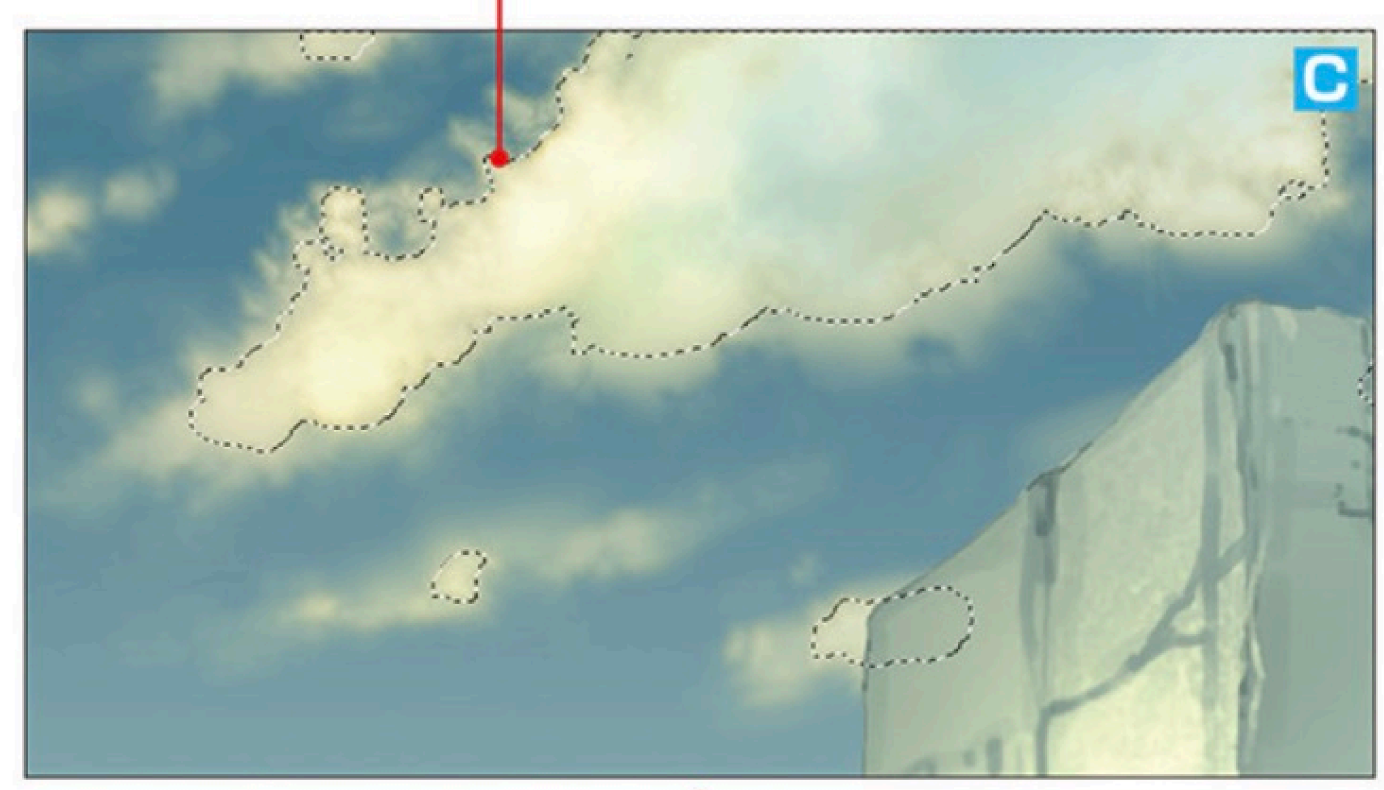


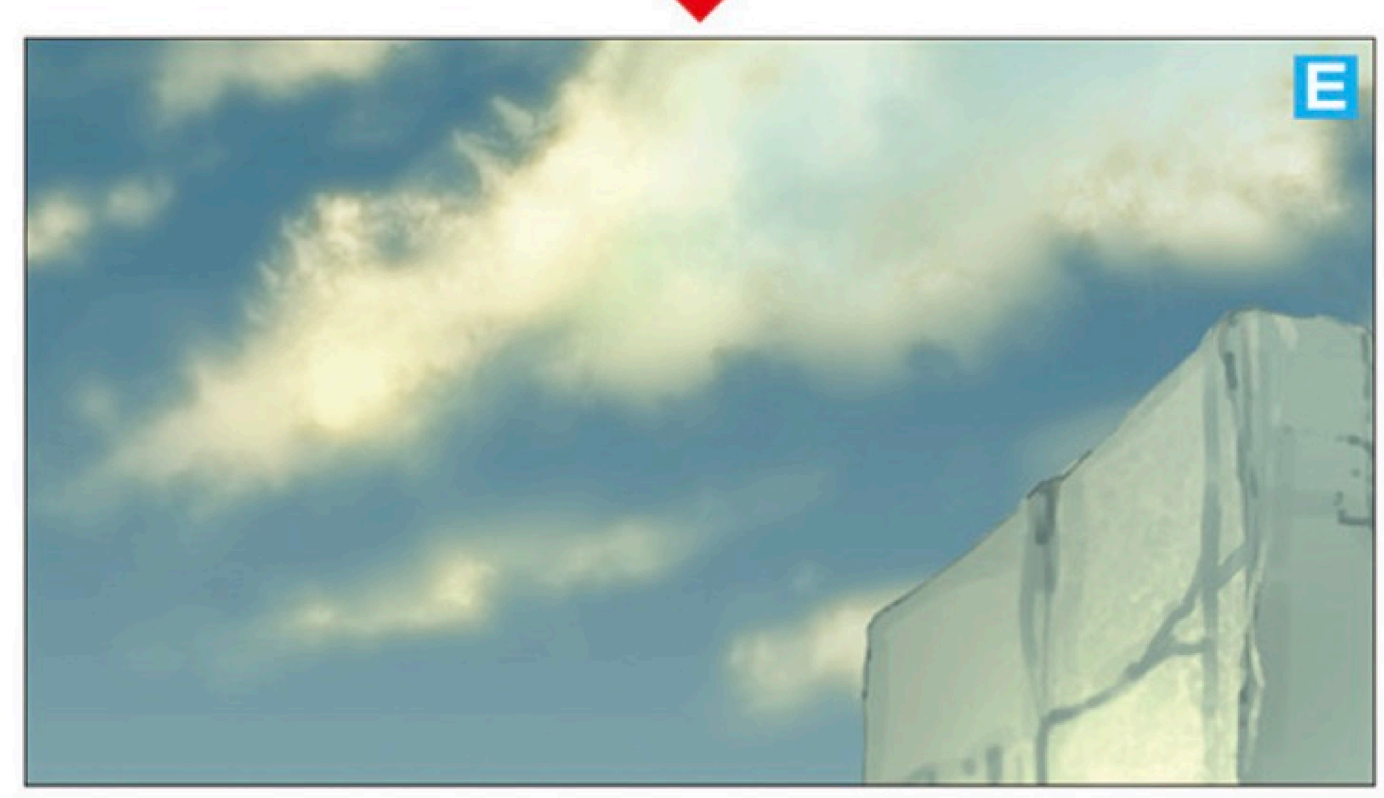
E 雲の輪郭部分が作成され、厚みが強調される。





拡張した選択範囲を塗りつぶす

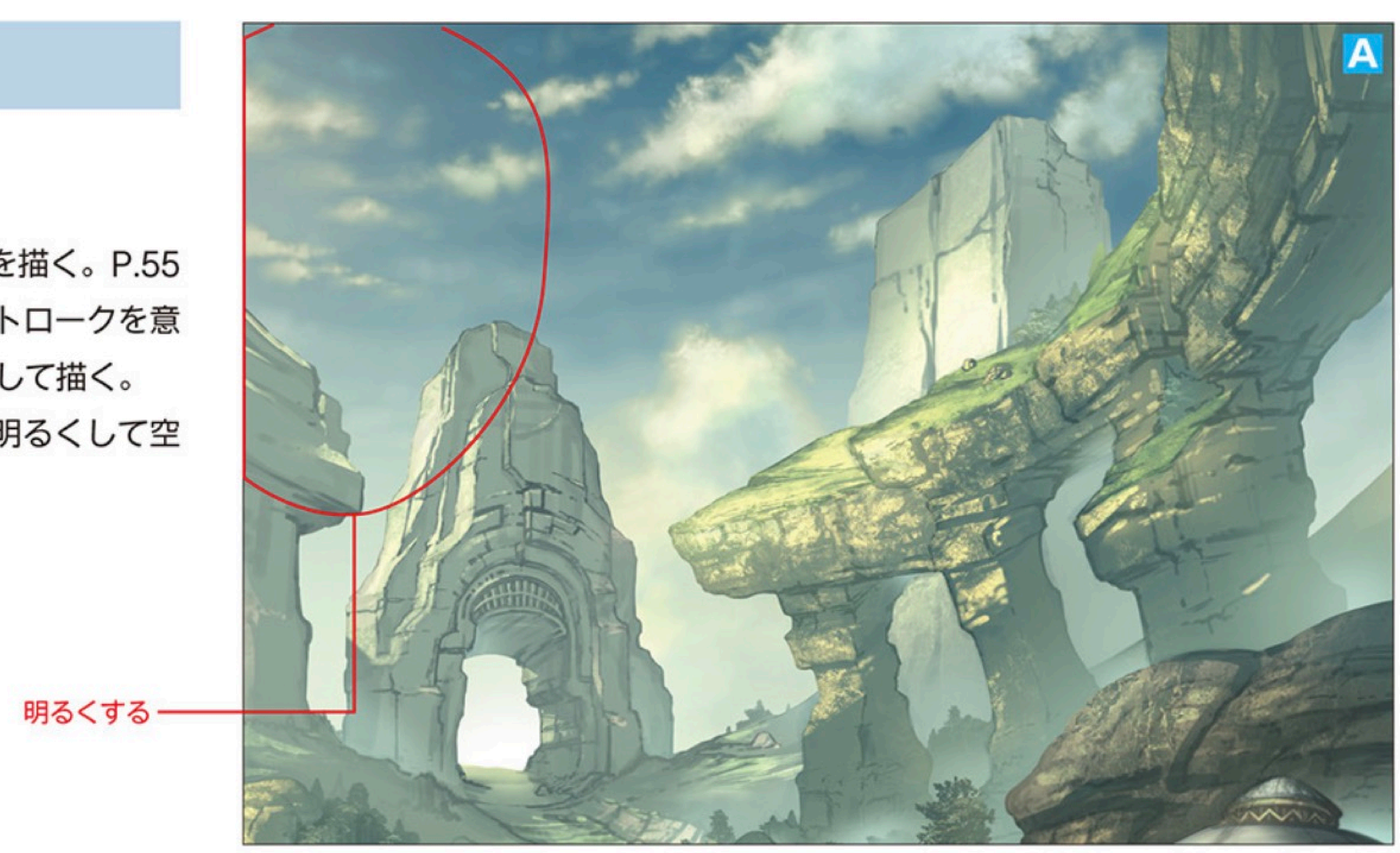




5-4 奥の空を描く

奥の空を描き、空を完成させます。

A 合成モード「乗算」「オーバーレイ」を使い、奥の空を描く。P.55 の **POINT** で解説した赤線ラインに沿うようなストロークを意識し、大気のかすみや遠くのぼけた雲をイメージして描く。最後に、光源側を「加算 (発光)」のレイヤーで明るくして空は完成。



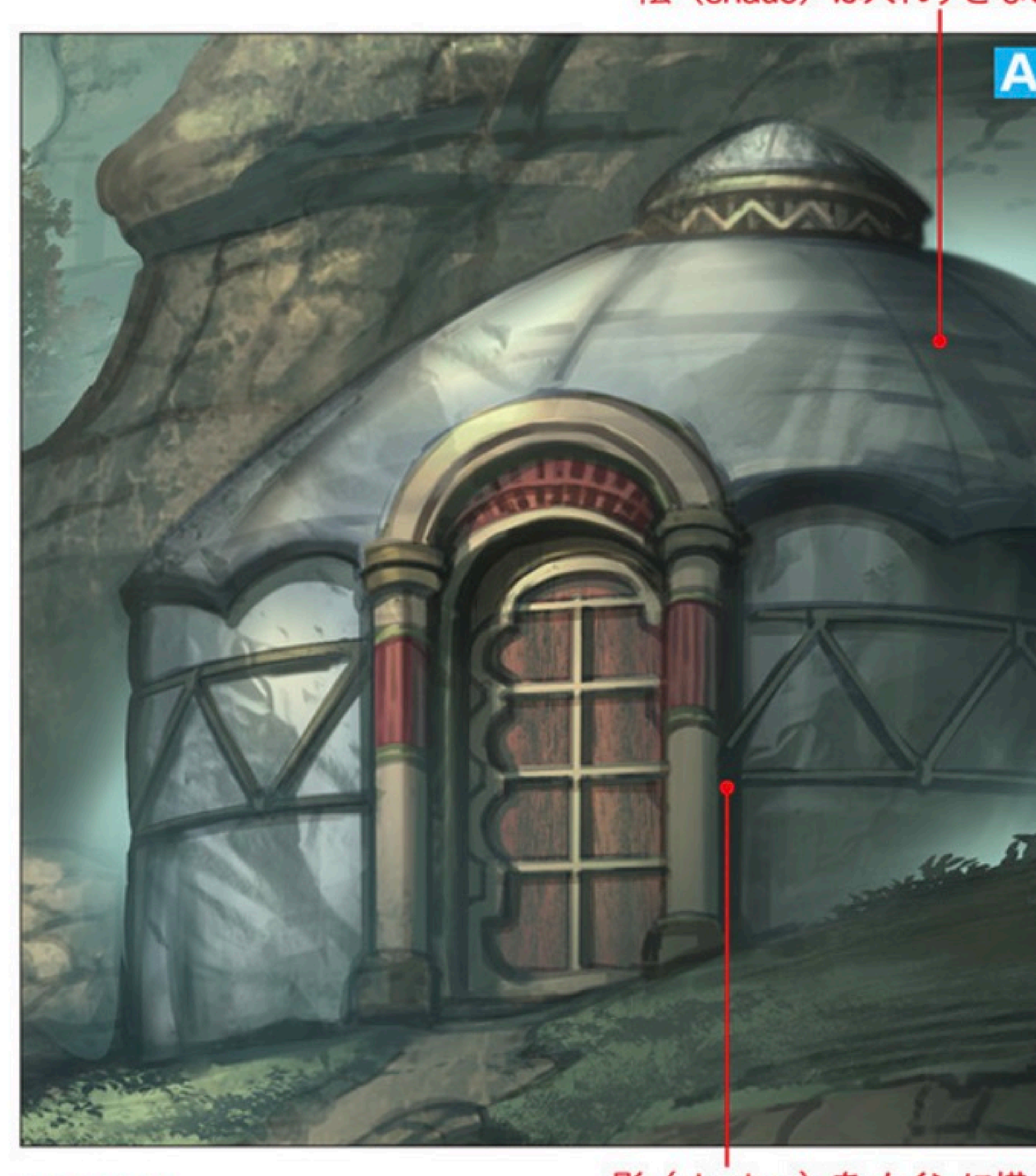
6 細かいディテールを描く

6-1 カゲを描き込む

ここから、細かい描き込みに入ります。カゲ、反射光、ハイライトを描き込み、モノのディテールをはっきりさせていきます。
まずは、カゲの描き込みです。すでに、大まかなバランスはできているので、そこから大きく外れないように注意して描きます。

A ここからは「TF 塗り」ブラシでカゲを描き込む。
段差によって生まれる影や溝になっている部分（いわゆる shadow）をメインに描き、立体感によってできる陰（いわゆる shade）はあまり入れないようにする。影（shadow）と陰（shade）の違いに関しては、P.37 も併せて参照のこと。

陰（shade）は入れすぎない



影（shadow）をメインに描く

6-2 ハイライトを追加する

ハイライト（イラストの中で最も明るい部分）を描き込みます。各部のフチや光沢のできる部分、特別目立たせたい部分にのみに入れ、あまりくどくならないようにします。

A 「TF メイン」ブラシを使い、モノのフチや光沢のできる部分にハイライトを入れる。モノの輪郭がはっきりとして目立つ。

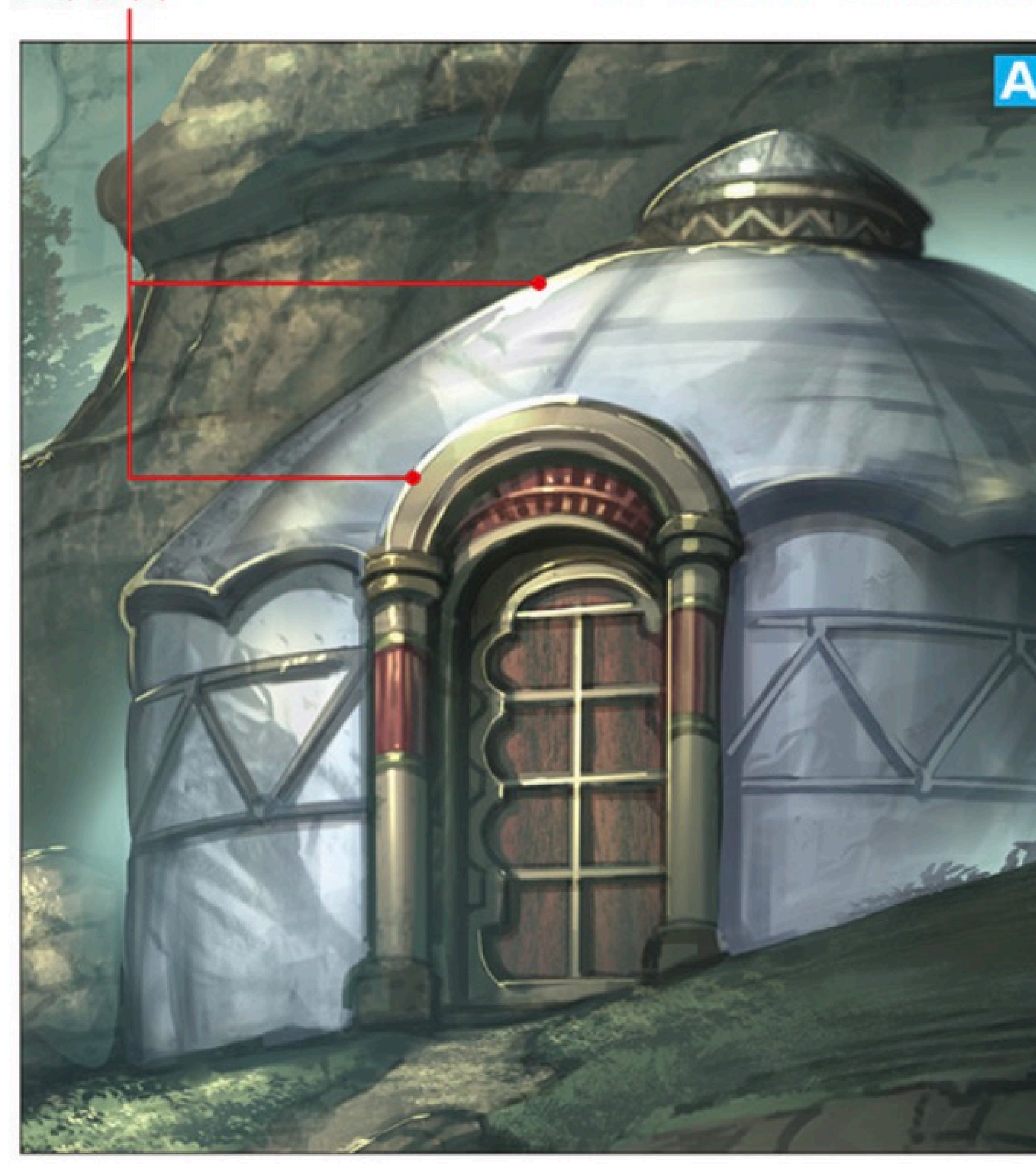
B 各距離の境目に入れることで、遠近感も強調される。

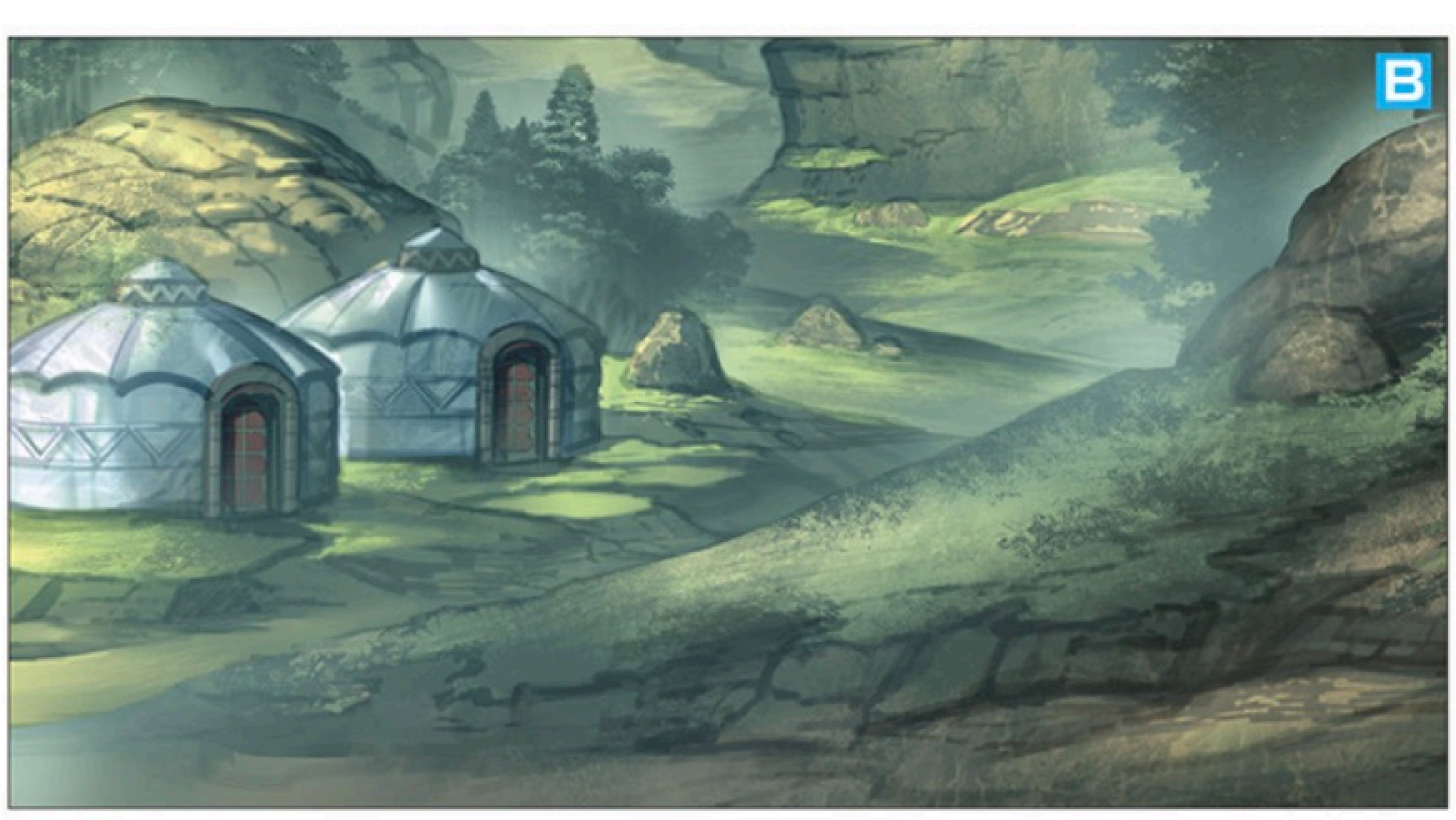
◎ POINT ◎ ゲルを明るくする

ゲルの色が暗すぎて埋没していたので、下地の上にゲルの範囲でマスクをしたレイヤーを作成し、明るくなるように調整しています。



ハイライト





➔

境目に入れて遠近感を強調



6-3 反射光を追加する

光源の黄色系とは反対の青色系で、反射光を入れていきます。

A 光源（左上）とは逆の右下から照らされているイメージで、反射光を入れる。

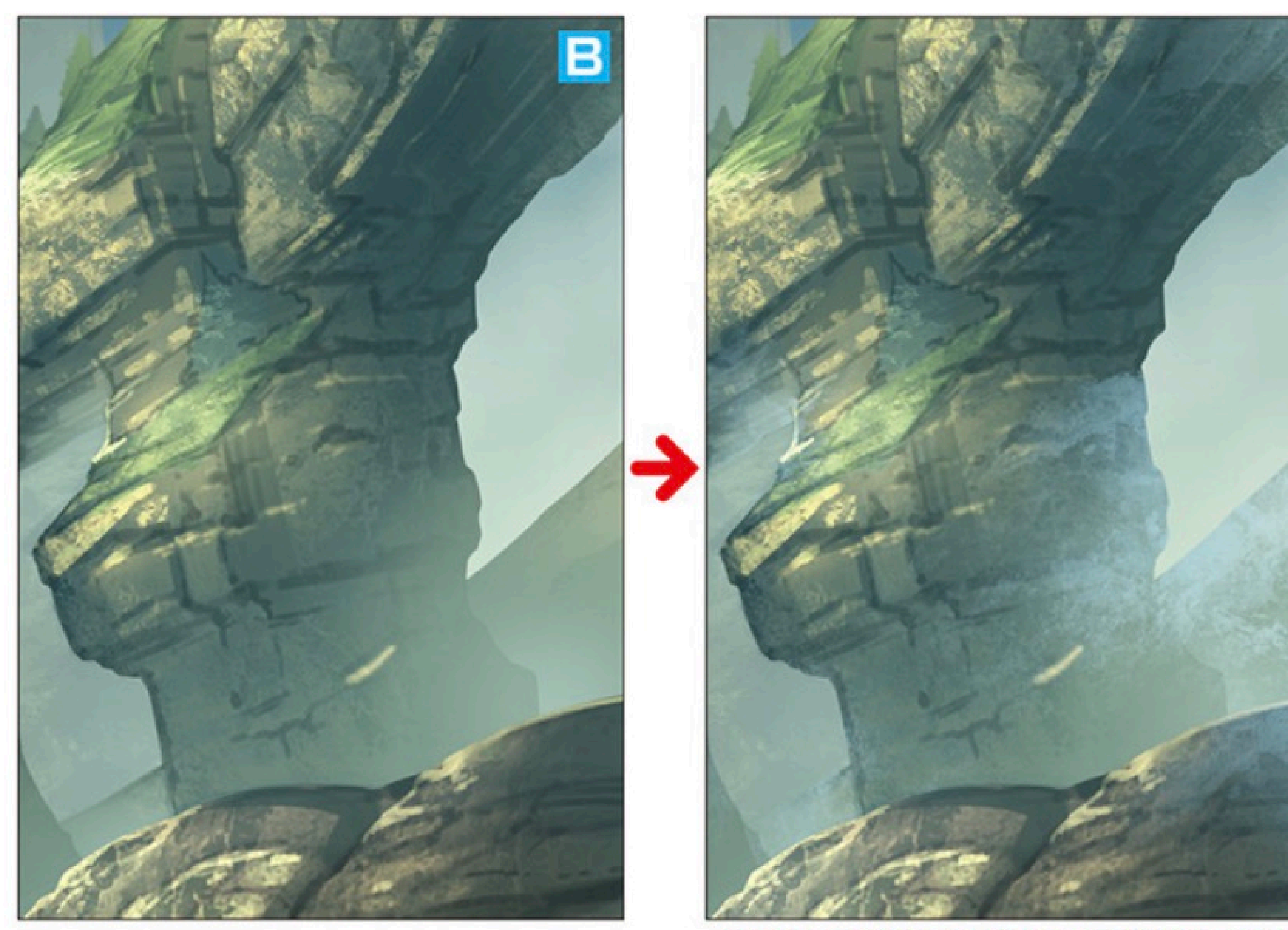
B 岩などは、「TF 布」「TF 岩壁 凸」「TF 岩壁 凸2」「TF 岩壁 凹」「TF 岩壁 凹2」ブラシを使い、スタンプを押すような感じで反射光を入れる。

C 全体に反射光が入り、細かいディテールが描き終わった状態。



◎ POINT ◎ 反射光のバランス

反射光で全体的にディテールを描き起こしてしまうとバランスが悪くなってしまうため、遠景にほとんど入れていません。



スタンプを押すように反射光を入れる



◎ POINT ◎ カゲ・ハイライト・反射光のレイヤー

カゲは「乗算」、ハイライトは「加算（発光）」、反射光は「スクリーン」の合成モードで描いています。また、すべて「**4-1**」の工程で作成したレイヤーフォルダー「光」にクリッピングしています。レイヤーフォルダー「光」は、その下にある「下地」レイヤーをクリッピングしているため、結果的に「光」の上にある、カゲ、反射光、ハイライトも、下地をクリッピングしています。



7 装飾や模様を加える

7-1 ゲルの装飾を描く

画面全体の差し色となる、赤い旗のような布をゲルの装飾として描き加えます。下地は普通の布で、模様は光沢感のある糸で編まれてるイメージです。



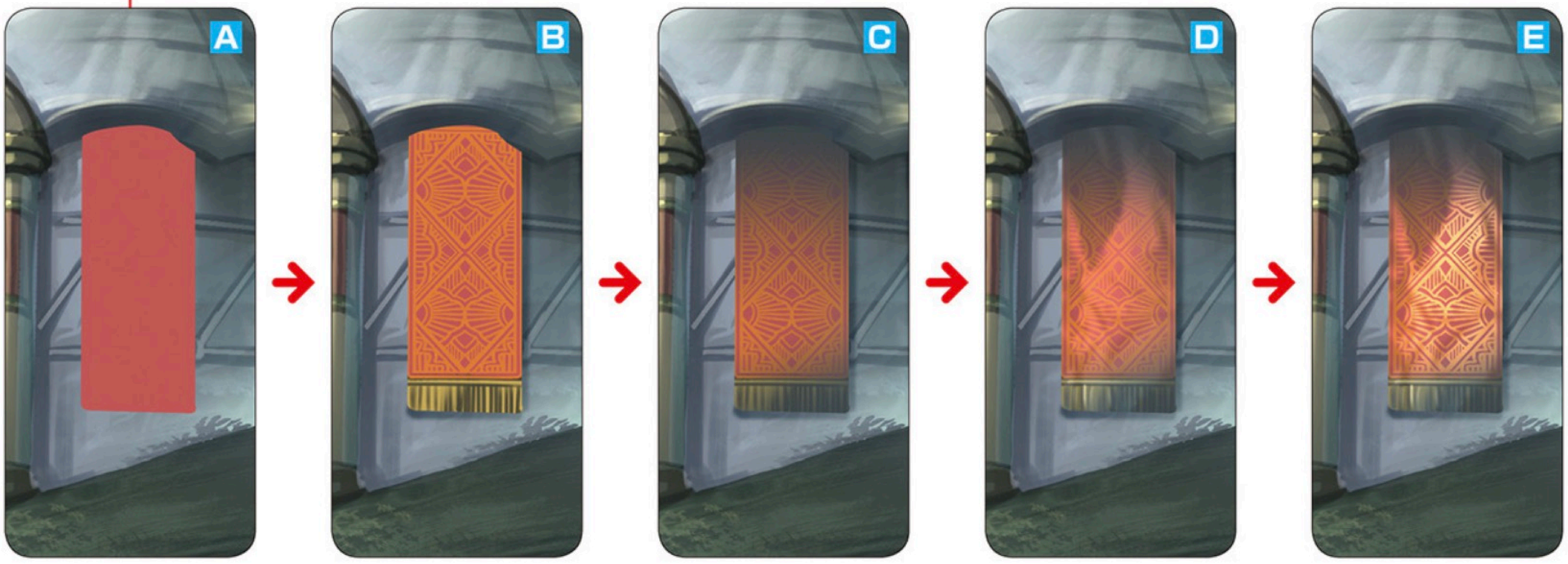
A 装飾のシルエットを作成する。

B シルエットにレイヤーをクリッピングし、模様を描く。

C 周囲のカゲ色になじむように色を暗くする。

D 質感を描き込む。基本は「TF 布」ブラシを使い、細部は「TF うす消し」ブラシでぼかして調整する。

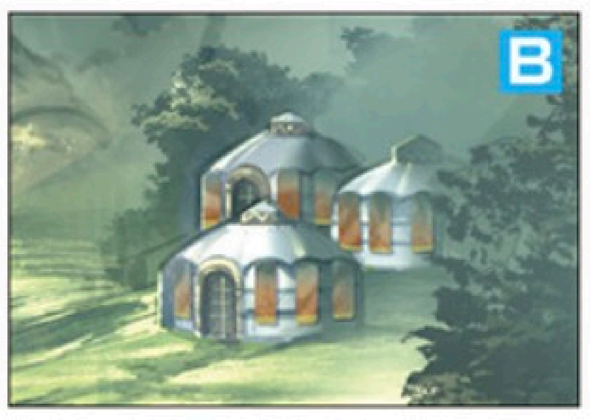
E 明るくなる部分を合成モード「加算（発光）」で描き込み、**B** で描いた模様レイヤーをコピーして貼り付ける。色を調整して模様が浮き出るようにする。こうすることで模様だけがとくに明るくなり、メリハリや布の下地と模様部分の質感の差も表現できる。



7-2 ほかのゲルにも装飾を描く

「**7-1**」と同じ工程をほかのゲルにも行います。





A 近景よりも遠くのゲルの装飾は、あまり際立たせすぎると遠近感が崩れるので抑えめにする。

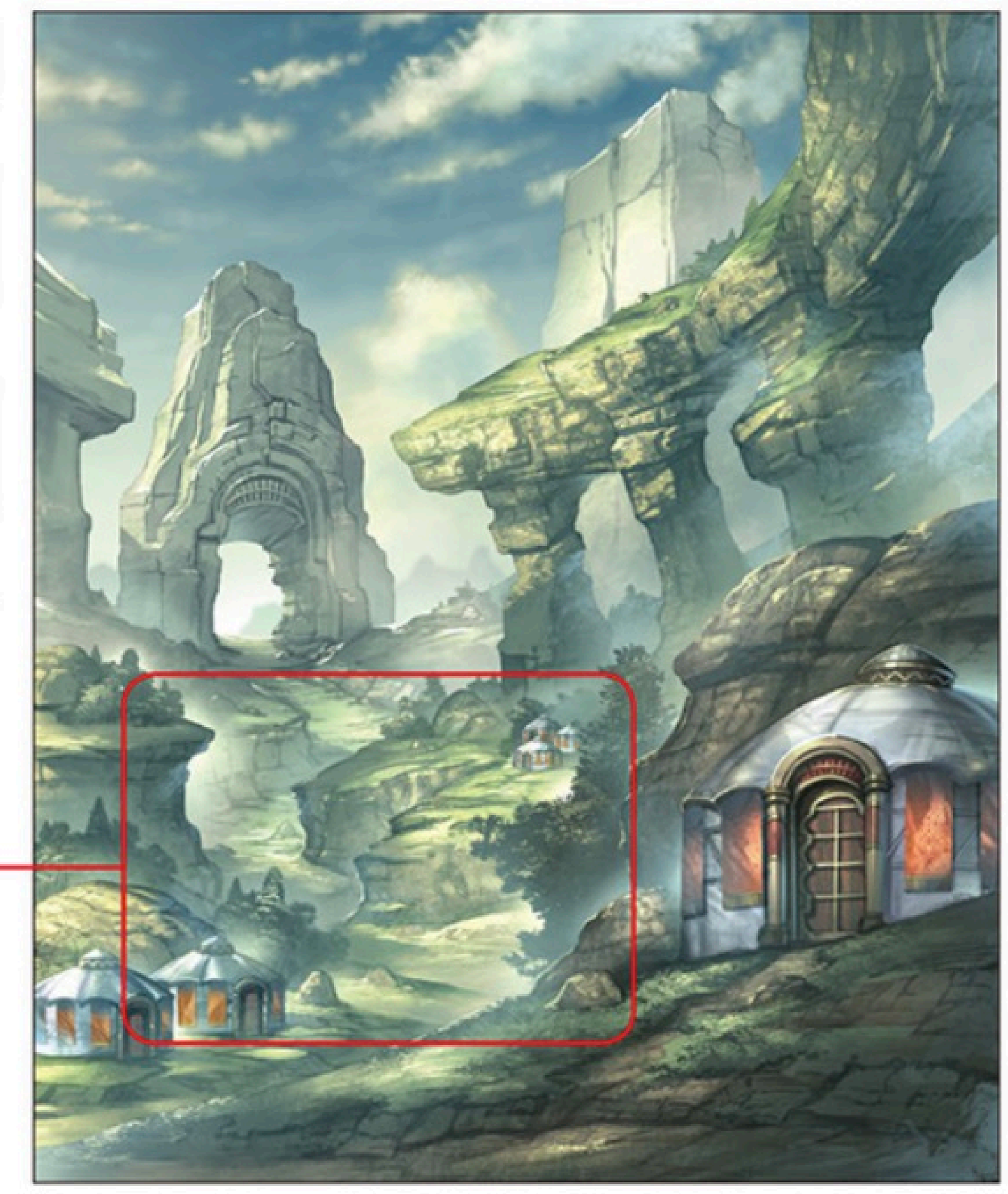
B 最も遠いゲルの装飾は、模様がほとんど見えない。

8 仕上げ

8-1 大気の揺らぎを描く

ここからイラスト全体の仕上げの作業に入っていきます。
まず、モヤのようなものを描き、大気の揺らぎによるかすみを演出します。これにより、空気遠近法で遠近感が強調され、全体の色も調整できます。



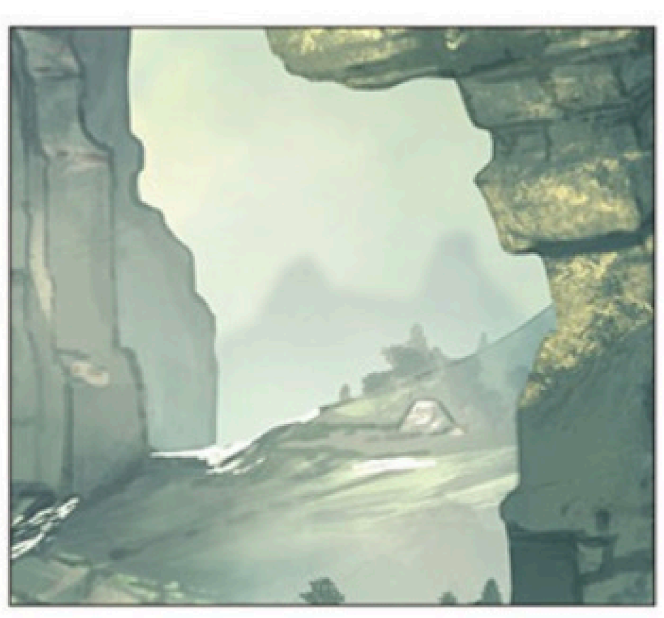


A 近景、中景、遠景のそれぞれ間に、合成モード「オーバーレイ」のレイヤーを作成する。

B 「TF 雲 モヤモヤ」ブラシを使い、明るいモヤのようなものを描き入れ、大気の揺らぎを表現する。

◎ POINT ◎ 最遠景の追加

遠景が、メインの岩山以降キッパリと途切れているのが不自然に感じたので、さらに奥の最遠景に、岩山のシルエットを追加しました。





8-2 光の筋を描き入れる

左上から降り注ぐ光の筋を描き込みます。

A 近景の上に、レイヤーフォルダーを新規作成する。その中にレイヤーを新規作成する。

B 「TF メイン」ブラシで、光源である左上から右下に向かう、光の筋を作成する。さらに、その光に対応して筋となって落ちるカゲを描き入れる。



◎ POINT ◎ 光の筋

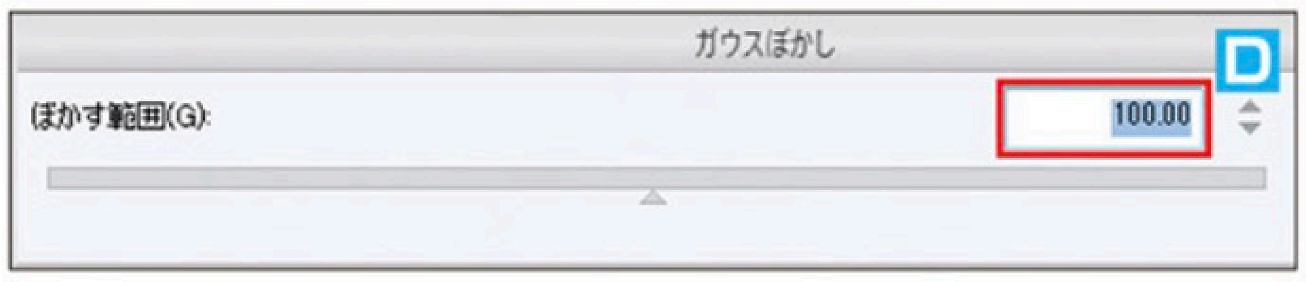
光の筋のような現象は、現実ならもっとモヤがかかるような状況ではないと起こりません。しかし、美しい空気感を表現するのに効果的なので、ここでは入れてしまいます。こういった、現実にはあり得ない状況を効果的に入れるのも、イラストならではの面白さです。



C 光の筋のレイヤーの合成モードを「覆い焼き（発光）」、筋となって落ちるカゲのレイヤーを「乗算」にする。さらに、レイヤーフォルダーの合成モードを「通過」にすれば、フォルダー内のレイヤーの合成モードがフォルダー外にも適用される。

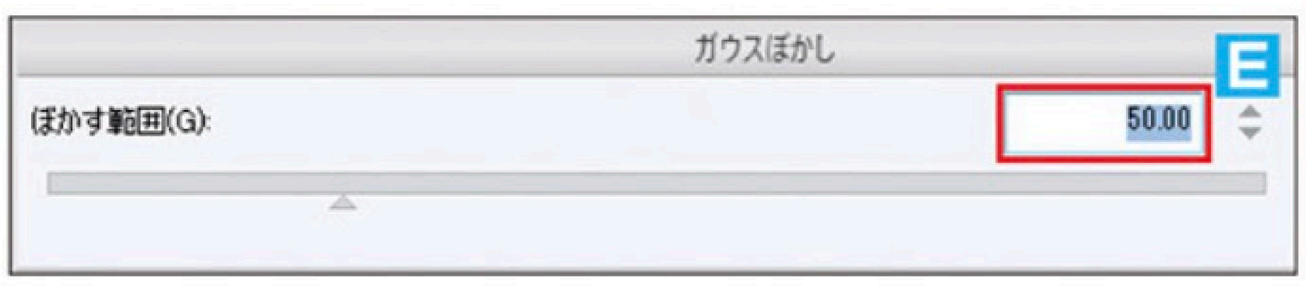


D 光の筋を［ガウスぼかし］で強めにぼかす（ぼかす範囲「100」もしくはそれ以上）。



E カゲを［ガウスぼかし］でぼかす（ここでは元の線が細いこともあるので、ぼかす範囲「50」程度）。

F とくに明るくなる部分を作成し、「ハレーション（光の強い部分がぼやける効果）」的な演出を加える。





8-3 気球とキャラを加えて完成

最後に微調整を行い、気球やキャラを描き入れて完成です。

A 合成モード「オーバーレイ」のレイヤーで、全体の色やコントラストを整える。元々暗い部分や画面の端をさらに暗く、明るい部分や画面中央部、視線を集めたい部分を明るく目立たせるようにする。
気球やキャラを描き入れて完成。



東洋らしさのコツ

気球は、自然風景の比率が高かったイラストに人工物を加えることで、情報量を増やす狙いがあります。気球に限った話ではないですが、玉ねぎ型のシルエットにすることで、トルコやインドといった西洋風ではない印象が強くなります。
羊飼いの少女のキャラは、あえて髪を金髪、衣服をスカート、マント、フリルといった西洋風にすることで、東洋らしさとは対になるアンバランス感を狙っています。羊も実際に存在する羊ではなく、ゲームに登場するモンスター風にしました。こうしたエッセンスが「ファンタジー」となります。

技法 4

画面構成の基本

ここでは、風景イラストを描く際に、画面を構成するにあたっての距離の考え方を解説していきます。画面構成にはさまざまな方法がありますが、ここでは、奥行きを「近景」「中景」「遠景」の３つの距離で考え、画面を構成する方法を解説します。

※ここは『ファンタジー風景の描き方』P.28 ～ P.29 を引用し、要約したものです。

奥行きを3つの距離で考える

風景イラストは、個々のモノの描き込みよりも、全体の調和が重要になってきます。そのため、いきなり描き始めるようなことはせずに、まずはきちんと画面の構成を計画する癖をつけておきましょう。
画面構成のやり方は人によってさまざまですが、一例として奥行きを「近景」「中景」「遠景」の３つの距離に分けて考える方法があります。
下の風景イラストを例に見ていくと、赤色の範囲が近景、青色の範囲が中景、緑色の範囲が遠景となります。
このように分けることで、どの部分にどういったモノを配置するのか、どこをより描き込む必要があるのか、逆に描き込まないのかを全体のバランスで考えることができます。そのため、特定部分だけを描き込んでしまったり、イラスト全体のバランスを崩すモノを配置してしまうといったことを軽減できます。

また、イラストというものは描き進めていくうちに新しいアイデアを取り入れて少しずつ変わっていくものですが、あらかじめ全体の計画を立てておくことによって、画面構成が大きくブレることなく描き切ることができるようになります。
全体のバランスを考えて描くことは、初めのうちは難しいかも知れませんが、少しずつでも構わないので意識して実践してみてください。
なお、この３つの距離で分ける際に、空気遠近法によるモノの見え方が重要になってきます。空気遠近法については、P.67 を参照してください。
それでは、次ページでそれぞれの距離の特徴とポイントを見ていきましょう。





01 近景

画面の手前にあたる距離です。
最も近い部分になるため、建物の装飾や壁の傷、岩の形などの質感やディテールまでもがよく見えます。そのため、細部まで描き込みます。
また、空気遠近法を意識して、中景、遠景よりも濃い色を使用するとよいでしょう。
色幅も大きくなります。



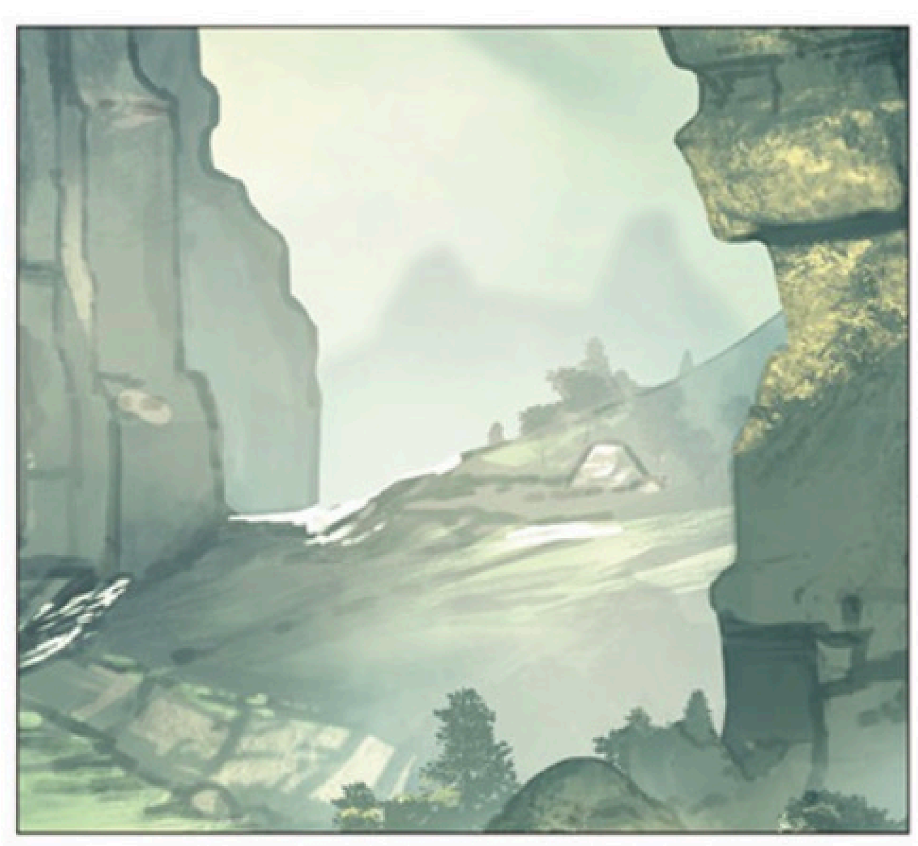
02 中景

画面の中央あたりに位置する距離です。
近景には大きめの構造物（建物や巨木など）が画面に入り切らないため、全体像を描き入れたい場合はこの範囲に配置するとよいでしょう。
ポイントとしては、近景よりも遠くなるため細かい部分までは描き込みませんが、大まかな質感、固有色、立体感などはきちんと表現していきます。
さらに、空気遠近法を意識して、近景よりも薄い色を使用することで遠近感が出ます。



03 遠景

画面の奥、最も遠くの距離です。
ここまで遠くになると細かい部分は人間の目では判別できなくなるので、シルエットだけで描いたり、大まかな明暗だけで表現します。山や大きな森、建造物郡など、モノの一つひとつを描くというよりは、ひと塊の大きなブロックで捉えて描きましょう。
ここでも空気遠近法を意識して、中景よりも薄い色を使用し、大気に溶け込んだようにします。
また、近景に比べて色幅が狭くなります。





◎ POINT ◎　必ずしも3つの距離である必要はない

この「3つの距離に分けて考える」という方法は、あくまで基本であり、絶対のルールではありません。たとえば、遠景のさらに奥に最遠景を用意したり、遠景の中でさらに距離を分けて考えたりといった応用も可能です。

最遠景を用意した例



遠景をさらに3つに分けて考えた例



技法 5 遠近法

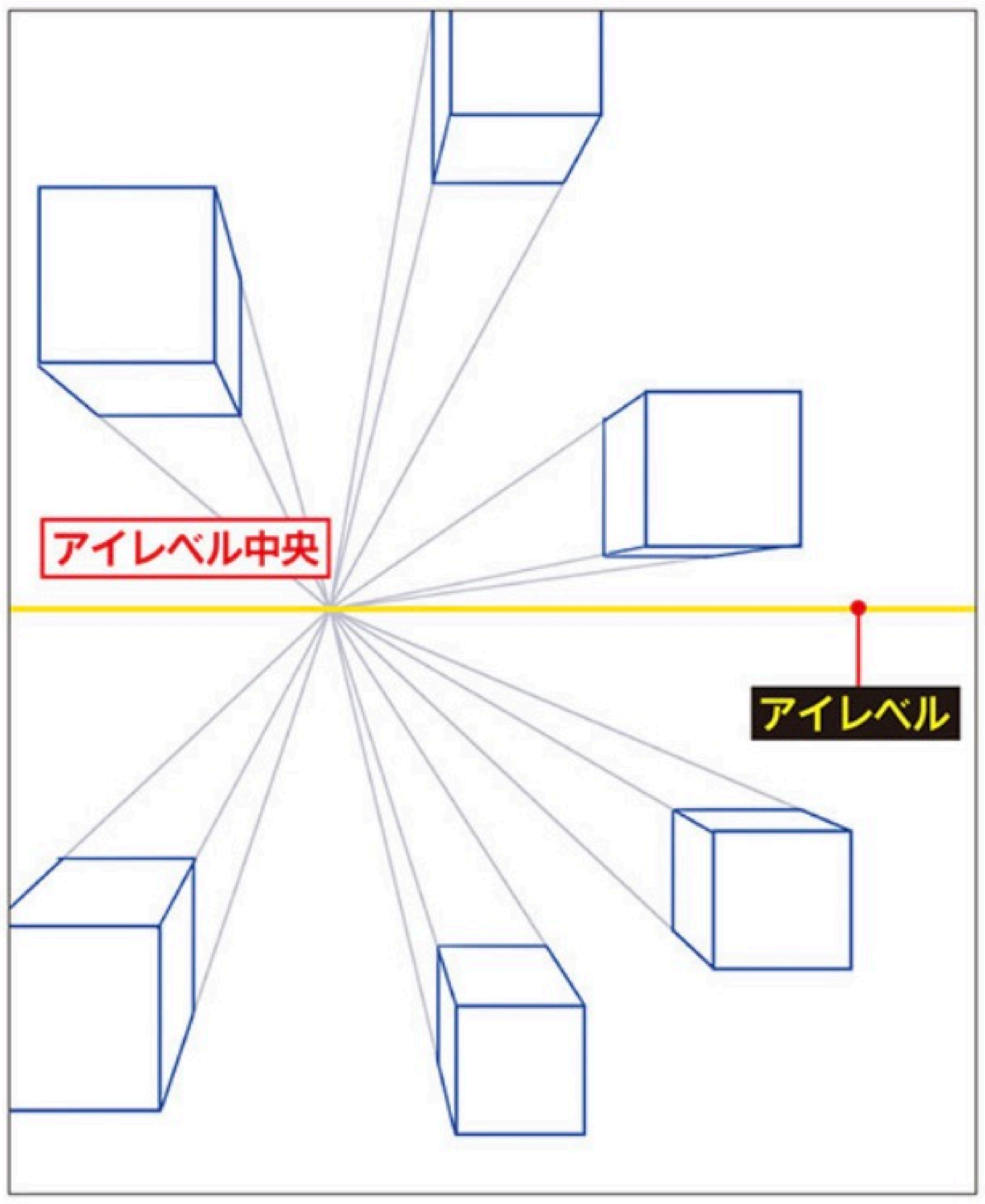
遠近法にはさまざまなものがありますが、ここではとくに利用頻度の高いものを解説していきます。

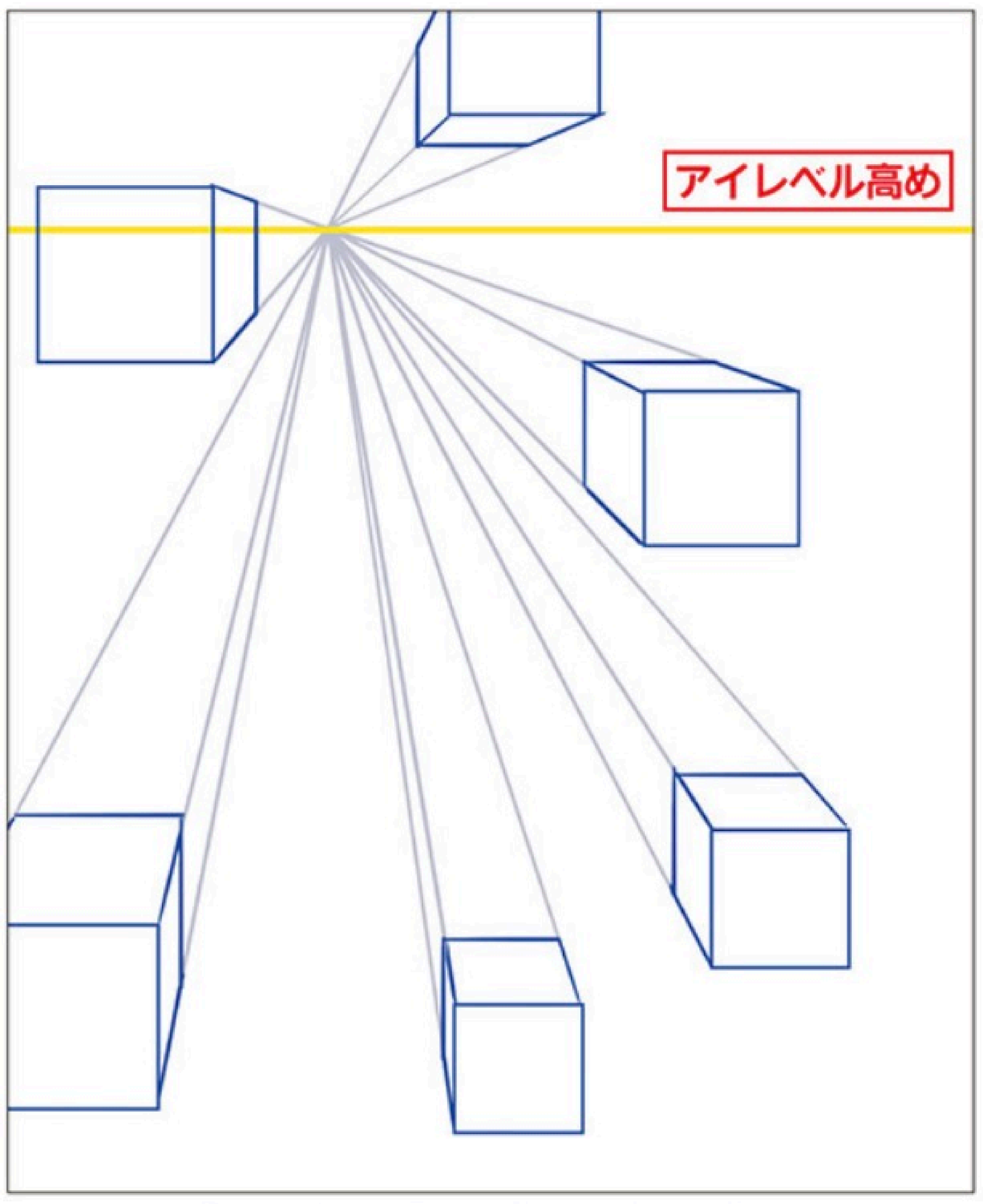
※ここは『ファンタジー風景の描き方』P.33～P36を引用し、要約したものです。

アイレベル

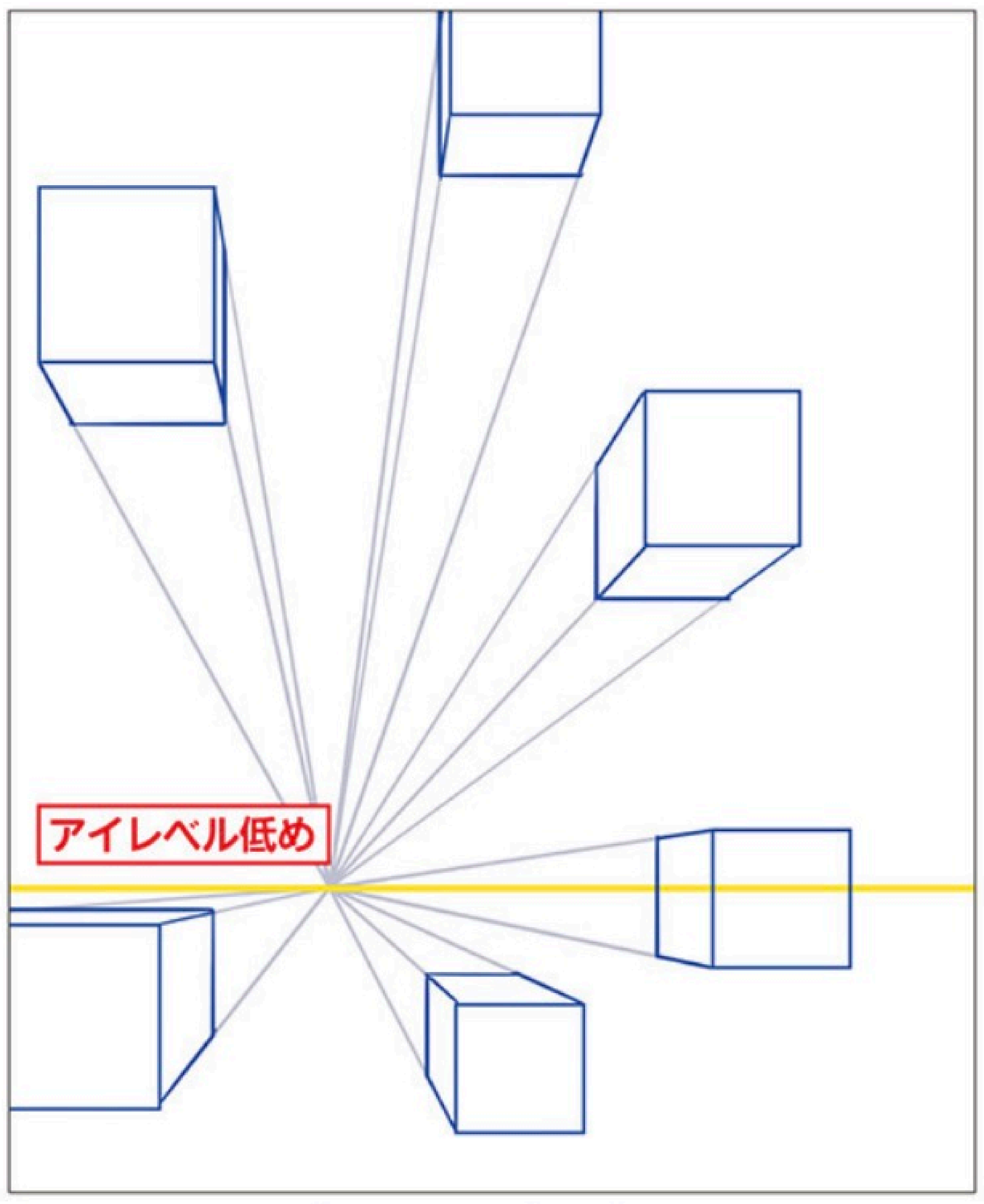
アイレベルとは、イラストを見る人の「目線の高さ」のことです。
イラストは、見る人がどういった位置、高さから見ているかを想定して描くことで説得力が増します。そのため、見る人の目線の高さを水平のラインで設定しておきます。これが、アイレベルです。
アイレベルは、キャラ単体のイラストでももちろん大切ですが、風景イラストの場合、これを設定するのは必須事項となります。

アイレベルの位置によって、モノの見え方はガラリと変わってきます。
ここで例として掲載している図の正方形は、前面の位置は同じで、アイレベルだけを変えたものになります。
アイレベルより上にあるものは下の面がよく見え、アイレベルより下にあるものは上の面がよく見えます。そのため、アイレベルを高く設定するとフカンの構図に、低く設定するとアオリの構図として強調されます。
狙った構図に合うようなアイレベルの設定を心がけましょう。
なお、極端な構図を避ける場合は、中央付近に設定するのが無難です。





上面がよく見えるフカンの構図になる



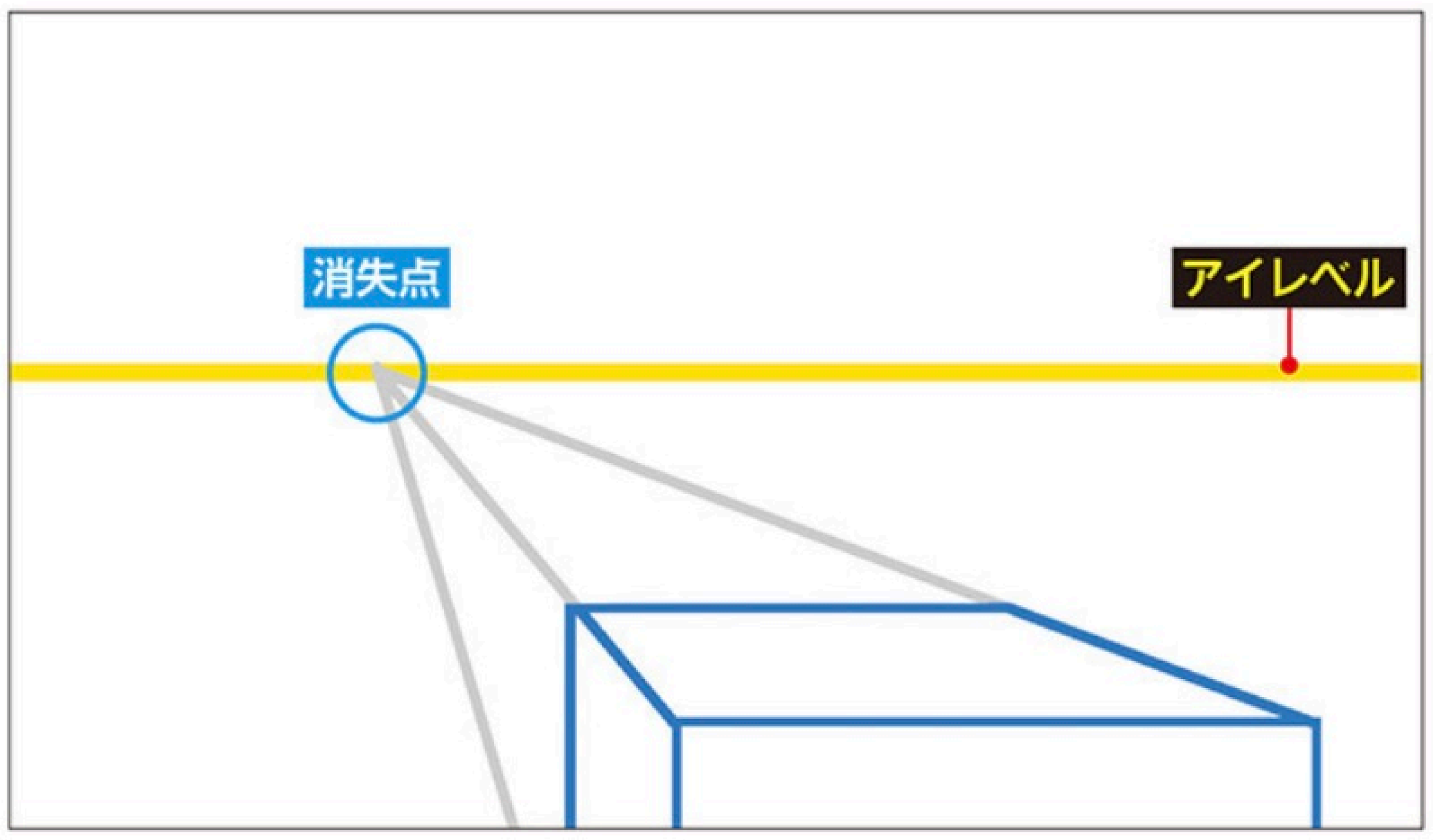
下面がよく見えるアオリの構図になる

透視図法

透視図法とは、「目に映る物を正確に描くための技法」です。英語では、「perspective（パースペクティブ）」ともいい、パースという言葉であれば一度は聞いたことがあるのではないでしょうか。パースは遠近法全般を意味する言葉ですが、ことイラストの世界においては透視図法を指すことが多いです。

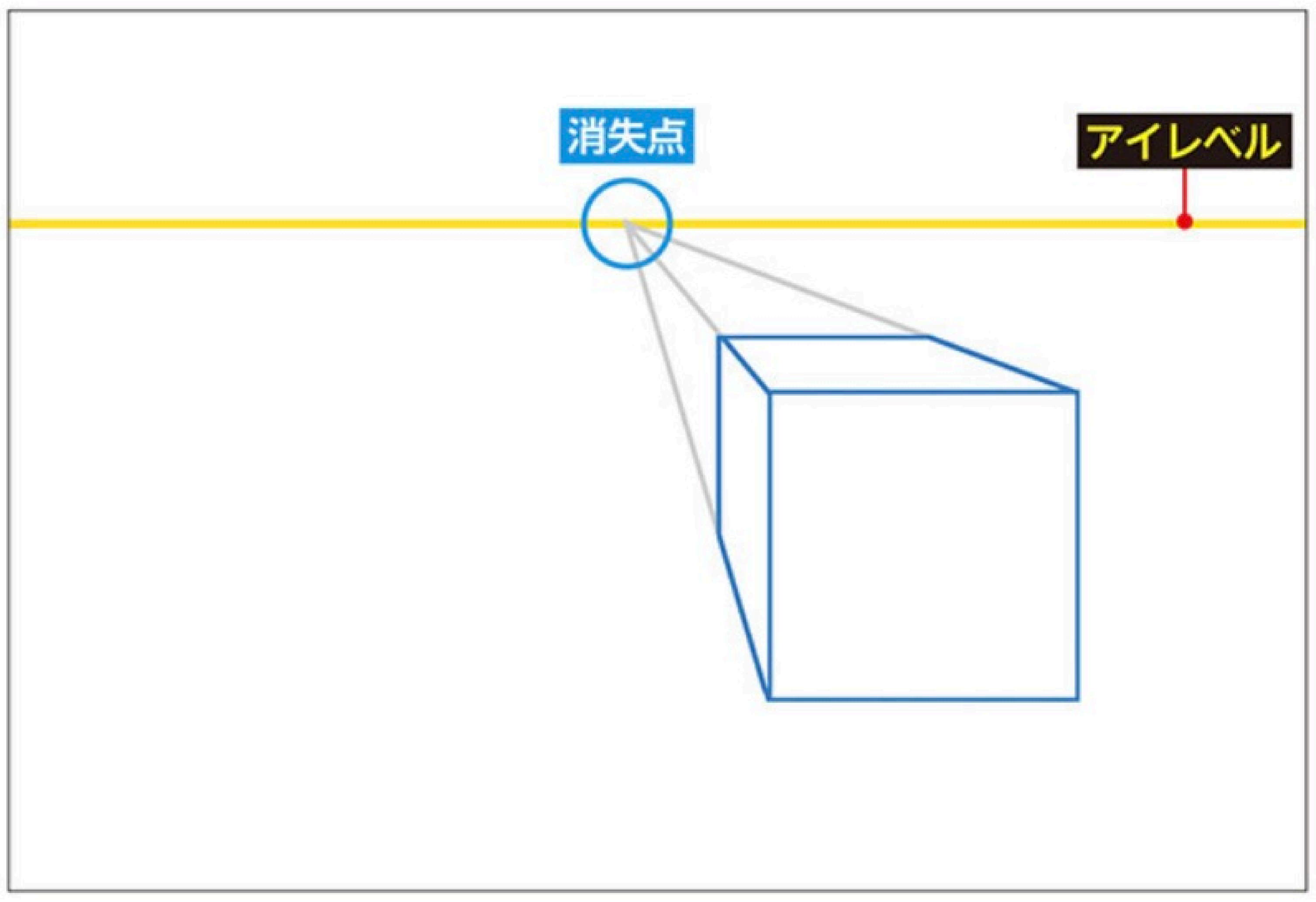
01 消失点

モノは近くのものほど大きく見え、遠くのものほど小さく見えます。実際は平行線になっているモノも、奥行きを考えた場合、平行ではない線で描く必要があります。
イラストの手前から奥に向かっていく線は最終的に収束して交わることになりますが、この線が交わる最終地点として設定するのが、「消失点」です。
透視図法を使用して正確な奥行きを表現しようと思ったとき、まずは「アイレベル」、そしてこの「消失点」を設定し、そこに向かって収束するような線を引くことで違和感のない奥行きを表現していきます。



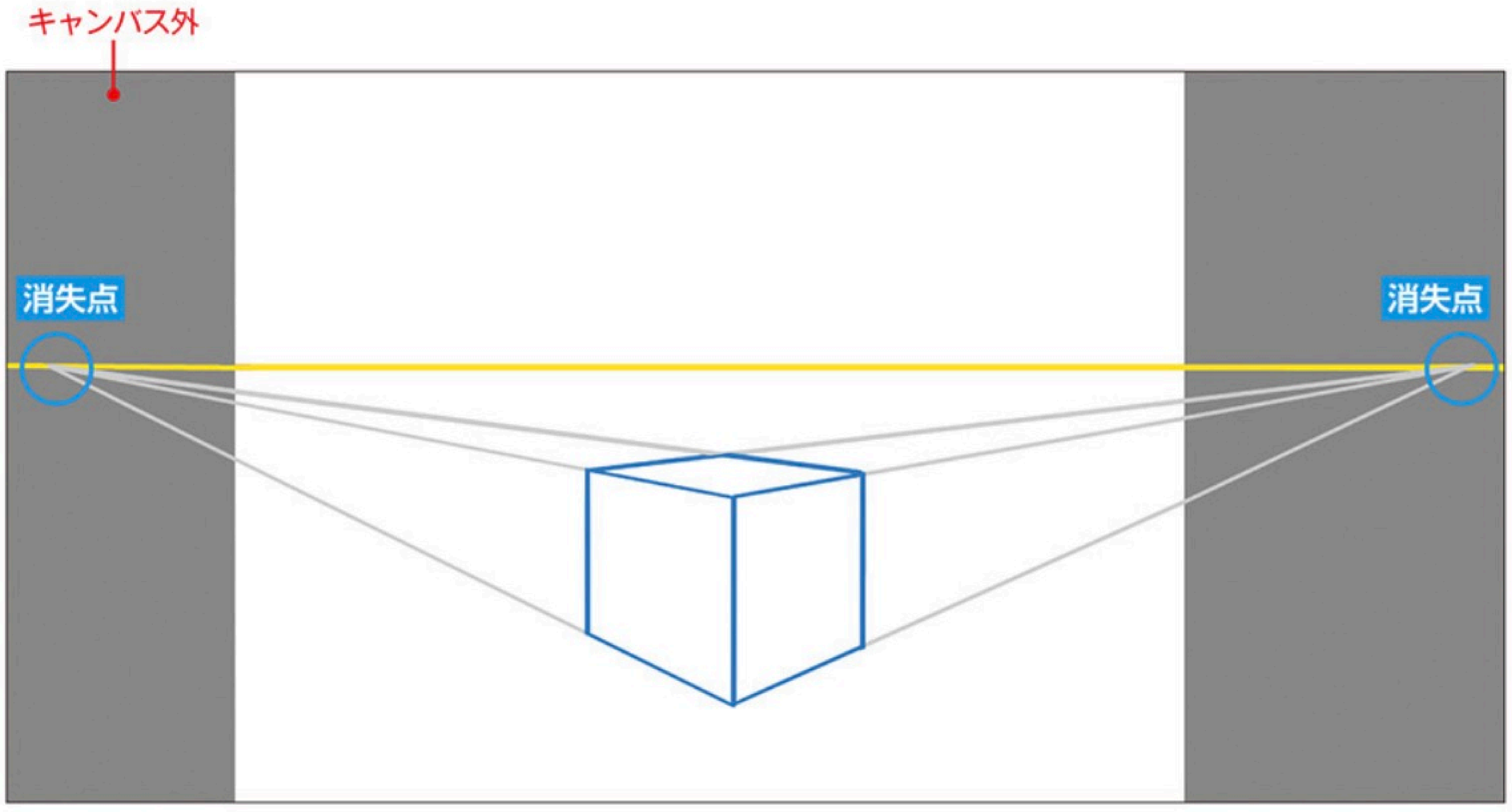
02 1点透視図法

よく使用する透視図法には「1点透視図法」「2点透視図法」「3点透視図法」があり、この順番で難しくなっていきます。
まず、1点透視図法ですが、モノを正面から見た際に使用します。アイレベル上に消失点を1つ設定し、そこに向かって奥行きの線が収束していくようなパースです。



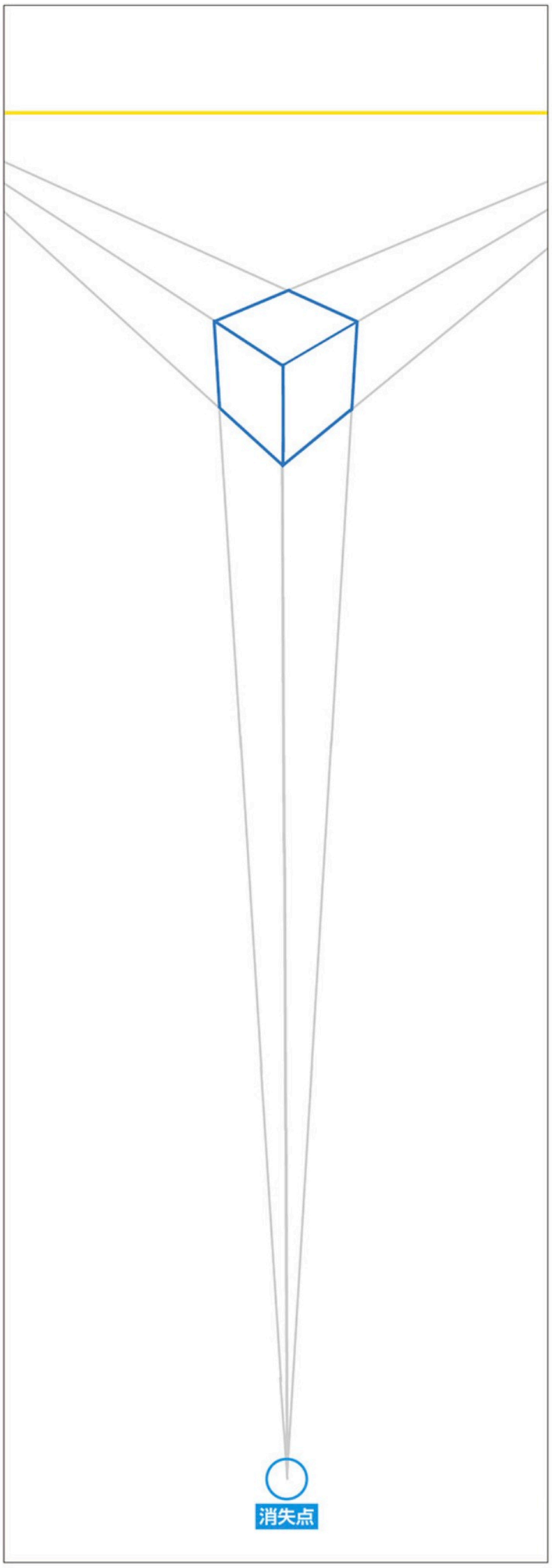
03 2点透視図法

2点透視図法は、1点透視図法から視点を左右に少しずらし、斜めから見たモノを描く際に使用します。風景イラストにおいても利用場面の多い透視図法です。
名前のとおり、消失点が2つに増えます。そのどちらもが同じアイレベル上に設定されます。
なお、設定する2点を普段描くようなサイズのキャンバス内に収めてしまうと、かなり極端なパースになってしまいます。そのため、消失点はできる限り画面外に設定するとよいでしょう。



04 3点透視図法

3 点透視図法は、2 点透視図法の視点から上下にずらし、アオリやフカンで見たモノを描く際に使用します。1 点透視図法や 2 点透視図法よりも複雑になるため少々難しいかもしれませんが、使いこなせばダイナミックな構図を描くことができます。
2 点透視図法の左右の消失点 2 点に加えて、上下どちらかの消失点 1 点を加えた計 3 点の消失点で考えていきます。上下のどちらかに設定した消失点の位置によって、どの程度のアオリ、もしくはフカンの構図になるかが決まってきます。
なお、上下の消失点はアイレベル上には設定できません。また、アイレベルに近いほど極端な形になってしまうため、できる限り画面外の遠くに設定します。
ここでは例としてフカンの構図となっていますが、形が極端にならないようにかなり下のほうに消失点を設定しました。アオリの構図の場合、消失点を上のほうに設定します。

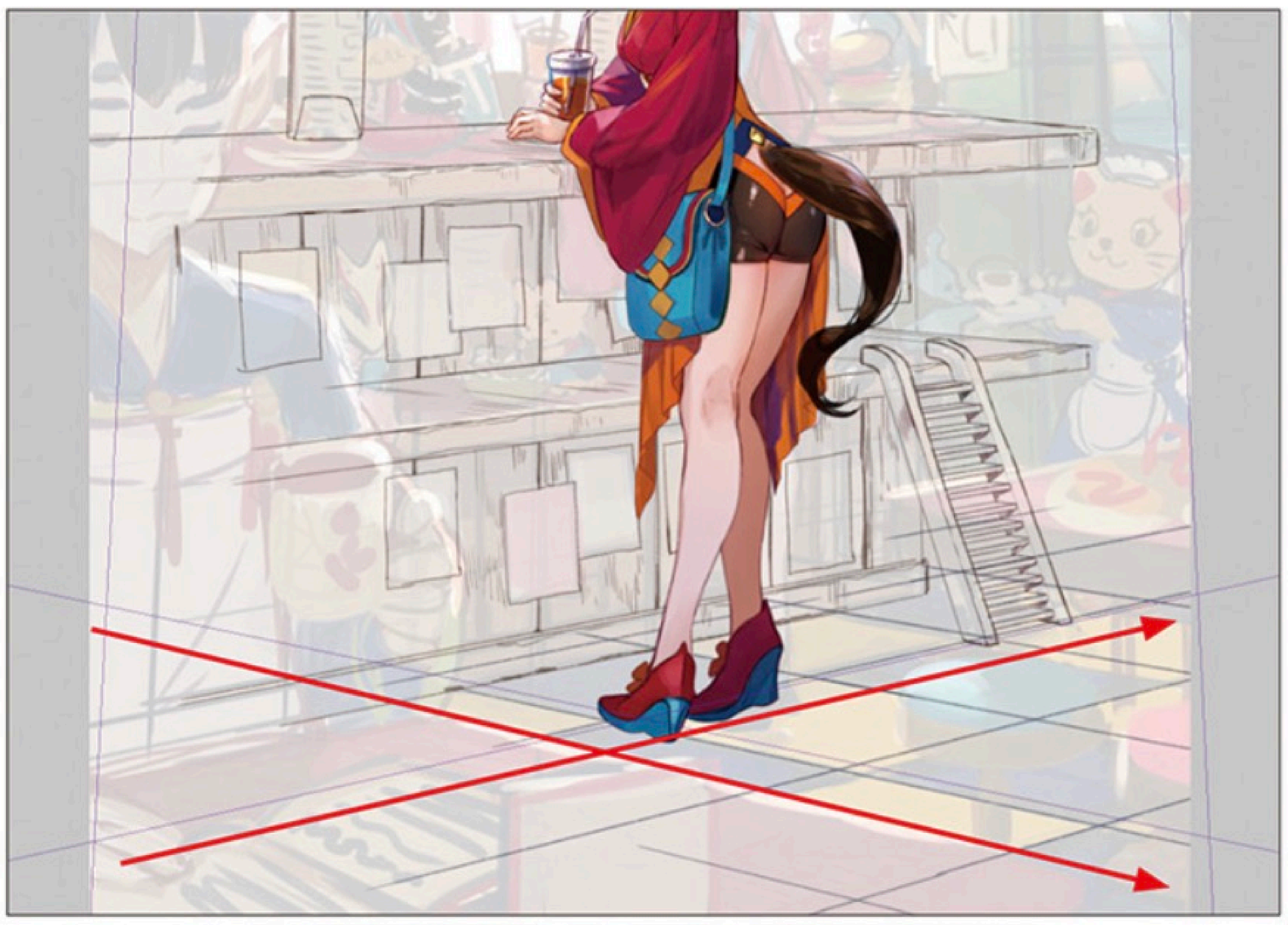


◎ POINT ◎ パースを意識しすぎない

風景イラストと聞いて、多くの人がまず初めに思い浮かべ、なんとなく難しいという印象を持っているのがパースです。確かに、パースを突き詰めていくととても複雑なものになります。しかし、イラストを描く際はそこまで厳密に意識しすぎる必要がないということも覚えておきましょう。

◎ POINT ◎ 便利なパース定規

CLIP STUDIO PAINT には、「パース定規」という透視図法を使用する際に便利な機能が搭載されています。詳しくは、P.89 を参照ください。



パース定規を使えば、パースに沿った線を簡単に引ける

その他の遠近法

01 空気遠近法

遠くにいくほど大気（空気）の影響により、色が薄く、かすんでいくことを利用した遠近法です。
イラストで表現する場合は、画面の奥にいくほど色を薄く、空や周りの色に溶け込ませるようにしていきます。
また、近くにあるモノほど輪郭や細部がはっきりと見え、奥にあるモノほどぼんやりと見えるため、距離によって描き込みの度合いを変えることでも遠近感を表現できます。

A は実際の写真、B は空気遠近法によって遠近感を表現したものになります。実際、地続きの部分はもっとグラデーションをかけたように自然に変化していきますが、B はわかりやすさのために簡略化しています。

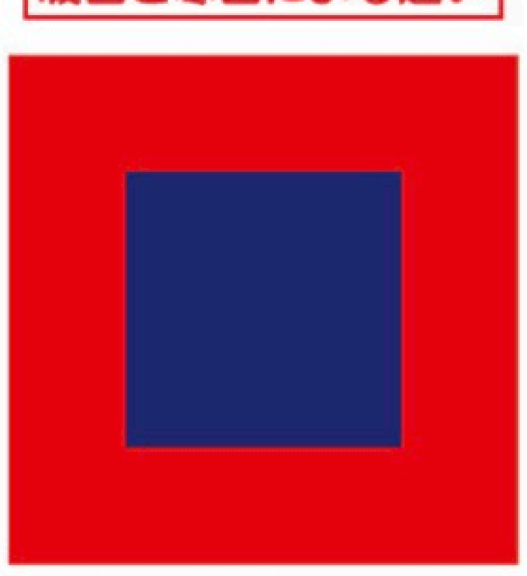




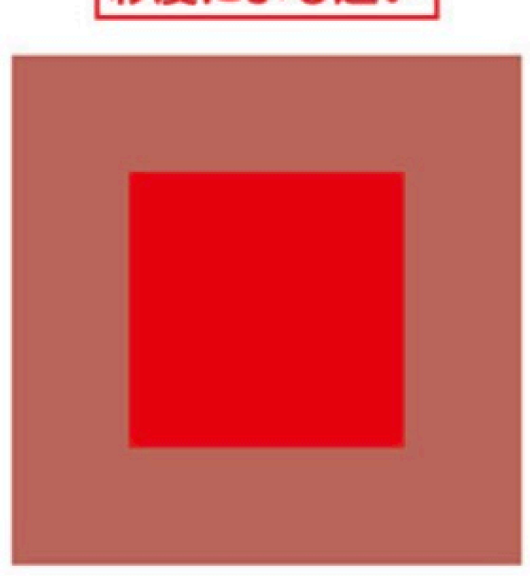
02 色彩遠近法

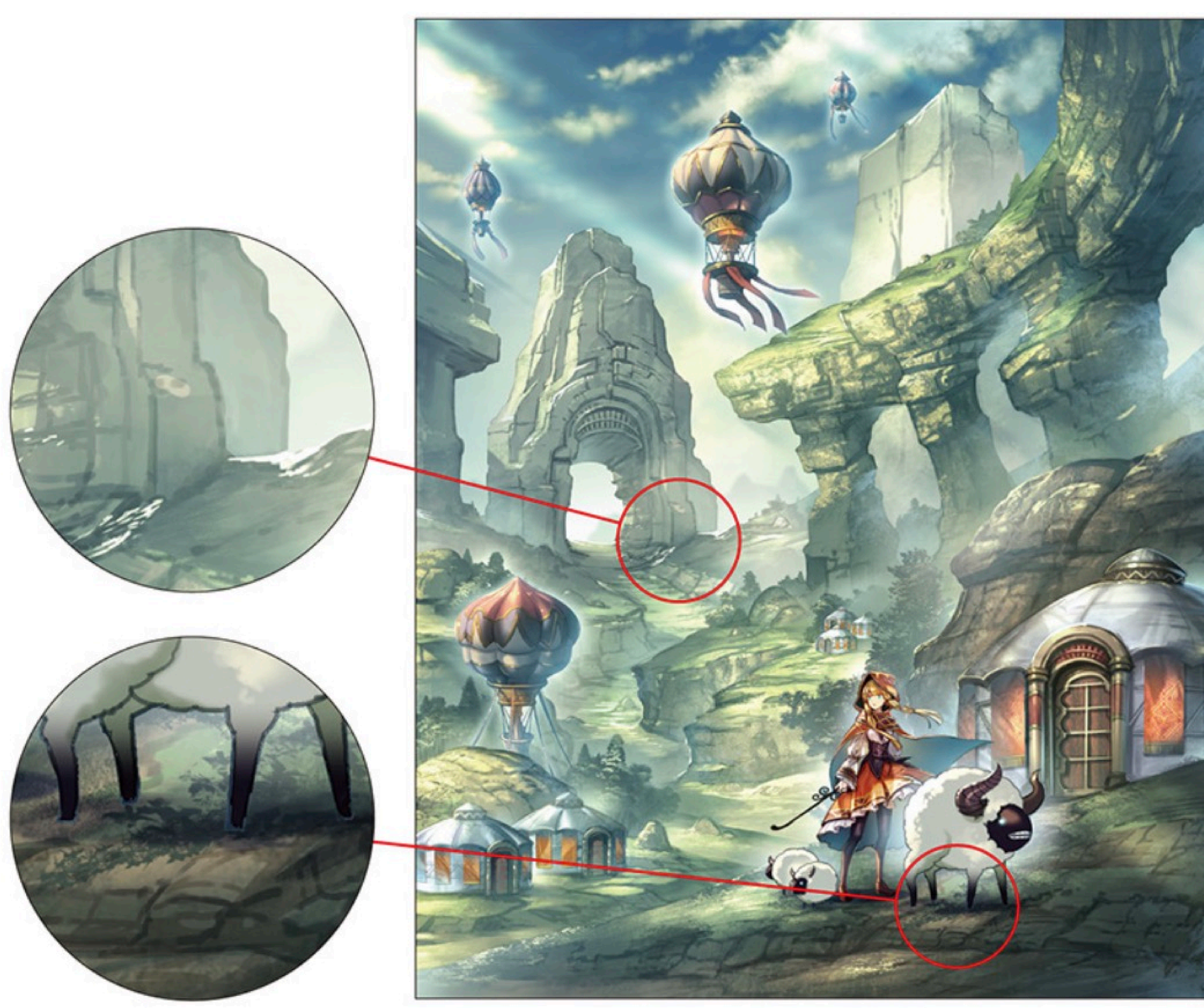
色が人に与える心理的、視覚的な特性を利用した遠近法です。
赤色やオレンジ色などの暖色は手前にあるように見え、青色や青緑色などの寒色は奥にあるように見えます。
また、彩度の高低でも見え方が変わってきます。彩度の高い色は手前にあるように見え、逆に彩度の低い色は、奥にあるように見えます。

暖色と寒色による違い



彩度による違い





この章のイラスト「羊追いしballoon空（P.42）」は、空気遠近法に加えて、近景の岩などがオレンジ色っぽく彩度の高い色を使い、遠景は青緑色っぽい彩度の低い色を使っています。これにより、遠近感がわかりやすく表現できています。

技法 6

スケール感

イラストにおけるモノのサイズや距離といったスケール感に必要なものは、「実感できるサイズ」との比較です。ファンタジー風景などではとくにですが、人は身近にないモノに対しては、どんなにリアルに描かれていても「実感」を感じてくれません。そこで、身近にないモノを描く場合、あえて身近にあるモノも描き、それとの比較によって画面内のスケールを説明してあげる必要があります。



人間との対比で石像のサイズがわかる

人間との比較

一番わかりやすいのが「人間」との比較です。画面内に人間を描き入れれば、それが「等身大」のサイズの指標となり、それを元に画面内のいろいろなモノのサイズや距離感を測ることができます。

◎ POINT ◎ 身近なモノと比較

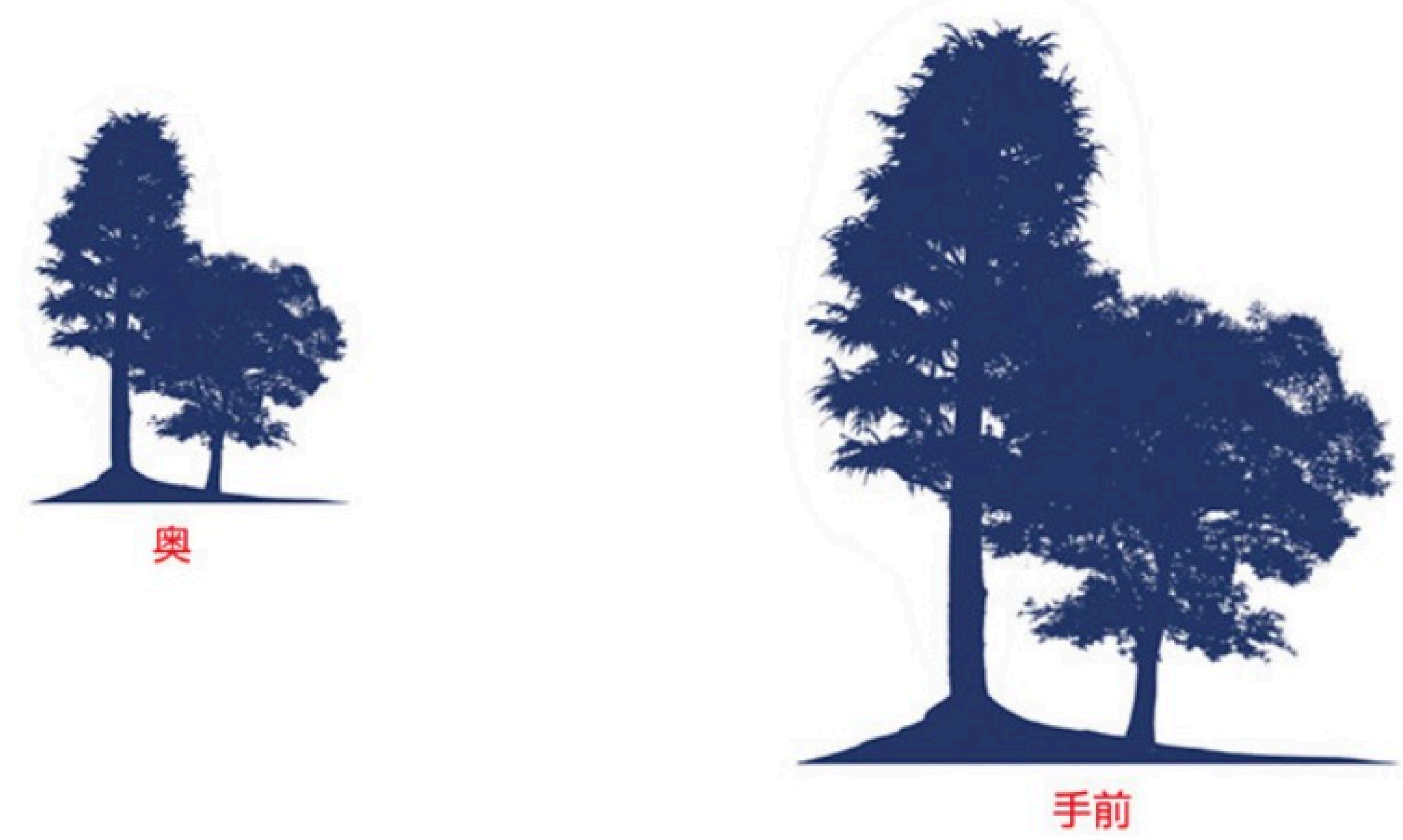
もし風景のみでキャラを入れることができない場合は、代わりに「人間が作り、人間が利用していたモノ」を描き入れるという方法もあります。
たとえば、身近な道具や建築物などです。建築物の場合は、窓の大きさなどがスケール感の指標になることが多いので、そのサイズには注意しましょう。



人間を基準にイラスト全体の壮大なスケール感が伝わる

同じモノの大小による比較

各距離に同じモノの大小を変えて配置することで、距離感の比較ができます。
たとえば、右のような林のシルエットがあった場合、大きいシルエットは手前、小さいシルエットは奥に配置されているように見えます。



この章のイラスト「羊追いし balloon 空（P.42）」では、同じ建築物（ゲル）を３段階の距離に分けて配置することで、サイズの対比による距離感を出しています。
また、手前のキャラ（人間）との対比も相まって、画面内の「実感できるサイズ」の指標にもなっています。



書割的な配置での比較

スケール感の出し方には、ほかにも方法があります。それは、モノを書割的な配置にすることです。
たとえば、**A** のように、岩、林、茂み、という３つのシルエットがあったとします。単に並べただけでは、それぞれのサイズや距離感の違いはわからず、横並びに配置されているだけに見えます。



それを、**B** や **C** のようにシルエット同士のところどころを重ね、それぞれの境界がわかるようにするだけで、距離感が生まれます。空気遠近法（P.67）を意識して、奥のモノほど薄くするのも効果的です。





技法 7

色の選び方

色の選び方に明確な決まりはなく、イラストを描く人の数だけ方法があります。しかし、慣れないうちはどこから手をつけていいのかわからず、迷ってしまうことでしょう。ここでは一例として、著者であるゾウノセと藤ちょこが普段実践している方法を紹介します。参考にしてみてください。

藤ちょこ流

私の場合、初めにメインとなる２色を決めます。そして、それをベースに細かく差し色（P.53）を入れていきます。
たとえば、４章のイラスト（P.86）の場合は、「赤」と「くすんだ緑」、６章のイラスト（P.122）の場合は、「青」と「ピンク」がメインとなる２色です。



メインカラー



メインカラー

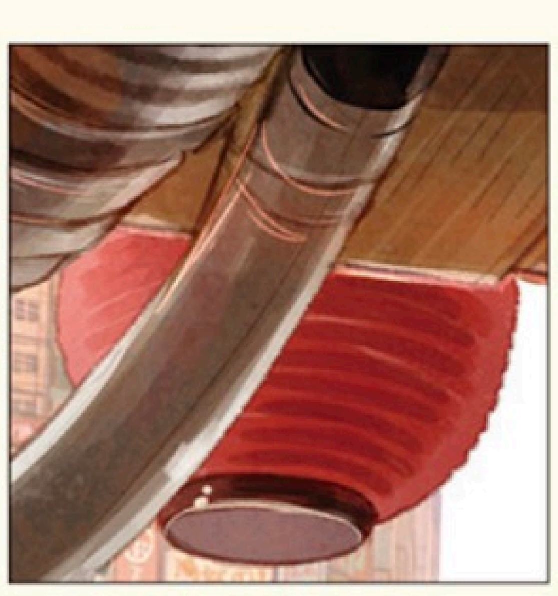
東洋らしさのコツ

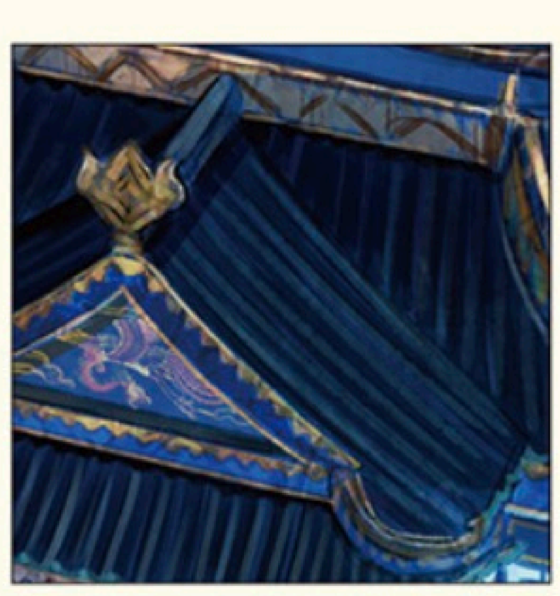
「五色（紫・白・赤・黄・緑）」をベースにした配色にすると、東洋らしさが出ます。これらは、仏旗や神道における五色旗などに使われているカラーリングです。神社などで見たことがある人も多いかもしれませんね。
私は、この五色をベースとした配色を、細かい装飾や差し色に使うことが多いです。五色を少しアレンジして、赤の代わりにピンクを使ったりすることもあります。

五色

紫	白	赤	黄	緑

ここからは主観的な話になりますが、東洋らしいカラーリングとして、とくに外せないのは「赤色（朱色）」だと思います。祭事の飾りの色、提灯の色、建築物の壁の色など、東洋と聞いて真っ先にイメージするのが赤色です。私も、東洋風のイラストを描くときは、キャラの着物や建築物などに、赤色を多用しています。
また、「くすんだ紺色」も、東洋を連想させる色だと思います。瓦屋根の色味だからかもしれません。





赤系色×青系色という組み合わせは、私がとくに多用するカラーパターンです。赤系色×青系色は、つまり暖色×寒色の組み合わせとなるため、色彩遠近法（P.67）を活かしやすいからです。
たとえば、A のように近景全体を赤っぽい色にし､遠景全体を青っぽい色にすることで､より遠近感を強めることができます。

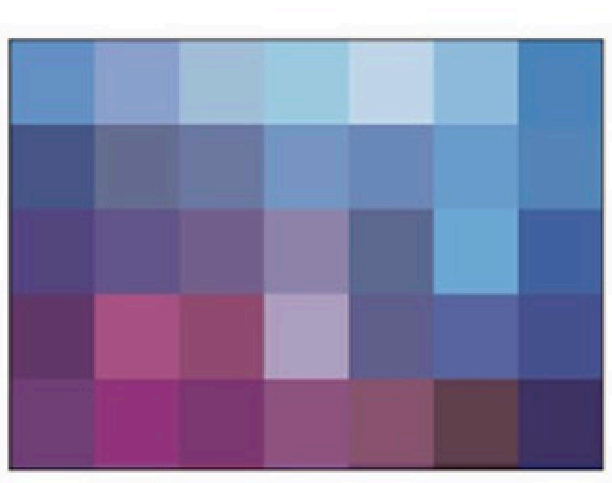
また、B のように全体を青みがかった画面にし、キャラなどのとくに見せたい部分にピンク系の色味を乗せます。すると、その部分が目立ちます。

暖色×寒色の組み合わせは、色味の違いが大きいことから、小さいサムネイル状態で見たときもインパクトのあるイラストになります。
ただし、補色同士をメインカラーとして組み合わせる場合は、どちらか、もしくは両方の彩度を下げないと、画面がチカチカして見づらくなってしまうので気をつけましょう。
4 章のイラストのメインカラーである「赤×緑」は補色同士ではありますが、緑色の彩度を大きく下げることで、バランスを取っています。

A の色分布



B の色分布



◎ POINT ◎　パターンから外す

あえてここで取り上げたような配色パターンから外して東洋風のイラストを描くのも、ファンタジーらしい不思議な雰囲気が増して面白いと思います。



A　近景を赤（暖色）、遠景を青（寒色）とすることで、遠近感を強めた例



B　ピンク（暖色）を使ってキャラを目立たせた例

ゾウノセ流

モチーフの「固有色（P.38）」は、イラスト全体のベースともなる重要な色です。ここでは、5 章のイラスト（P.106）を例に、各部の「固有色」の考え方を紹介します。
まず、岩だったら岩っぽい茶色、植物なら植物っぽい緑色、といったように、画面の調和などを考えずに色を配置してみます。すると A のようになります。
そして、このイラストのメインとなる部分の色に合わせ、全体の色味を調整をしていきます。このイラストの場合は、建物の青味が重要となるので、それに合わせ、 B のように全体的に青系に傾くように調整します。
このように、固有色を決める→全体のテーマに合わせた色に調整という手順を踏むことで、それぞれの固有色を維持しつつ、画面全体の調和や統一感が出ます。

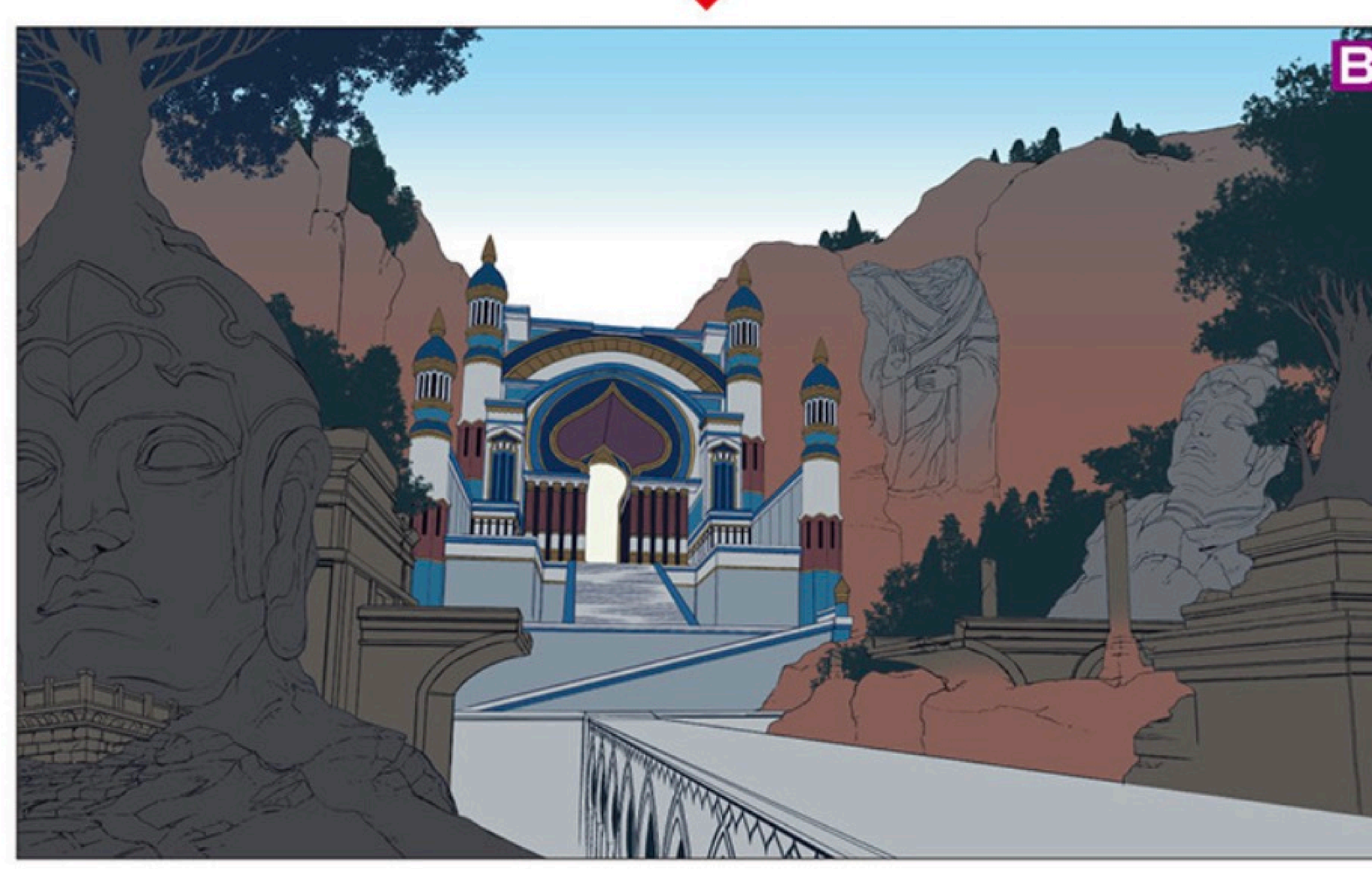
A と B の各部の色を抜き出して比較すると、 C のようになります。全体を濃い青色に寄せたため、暗くなっているだけに見えるかもしれませんが、実際は色相も青系に寄っています。
たとえば､森の緑色は､オリーブ系の緑からエメラルド系の緑になっていますし、建築物の茶色の部分は、赤みの強い茶から紫みの強い茶へと変わっています。

ここまでが「固有色」の決め方です。この後に､イラスト全体のテーマカラーや距離感による色の推移などを盛り込み、濃淡や質感などを描き込んでいきます。詳しくは、実際のメイキングを参照してください。

A

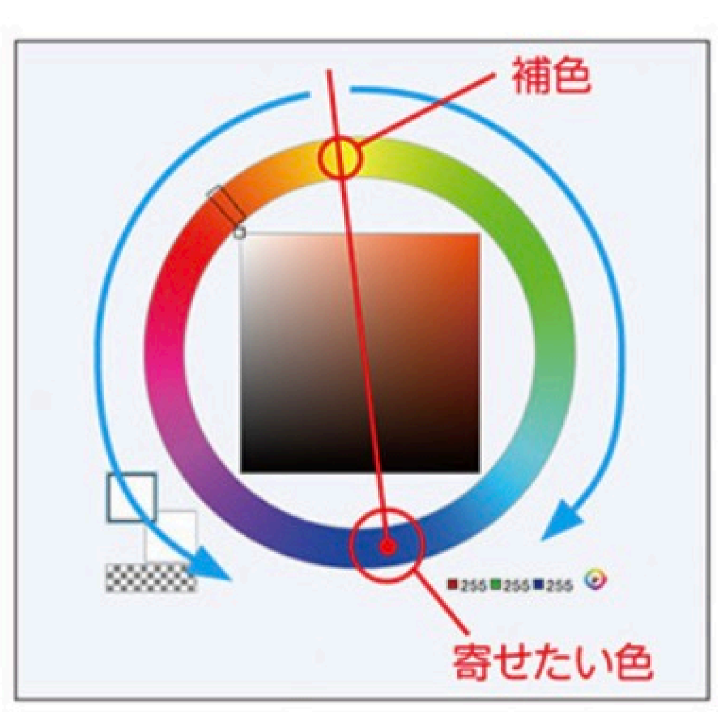


B



◎ POINT ◎ 色の調整のコツ

固有色の色の調整は、「カラーサークルパレット（P.14）」を使うとわかりやすいです。
まずは寄せたい色を決め（今回であれば下のほうの青色）、それの対角線上にある補色を確認します。
そこから青い矢印のような動線を意識し、各部の固有色を矢印の方向へと推移させます（赤なら紫～青へ、緑なら水色～青へと推移して色を決めます）。



補色付近（ここの場合は黄色系）は、どう動いても良いので迷うかもしれません。その場合は、画面のほかの色を意識して決めると良いでしょう。ここでは黄色系が配置されている部分が、おもに中央の門付近だったのですが、そこには黄～青へ推移する過程にある水色も多く含まれていました。そこで対比を出すために、逆方向の赤色系の方向へと推移させて、色を決めています。

C

	基本	補正後
岩		
森		
石像		
石像手前＆木の幹		
遺跡		
建築　白		
建築　金		
建築　灰		
建築　茶		

3章

東洋＋ファンタジーとは

1 東洋文化をテーマにしたファンタジー表現

ここでは、本書で扱う「東洋」と「ファンタジー」について触れていこうと思います。
東洋とはどのあたりを指すのか？
そもそも東洋ファンタジーとは何なのか？
といったことを簡単に解説していきます。

1-1 本書で扱う「東洋」について

「東洋」と呼ばれる地域は、この言葉が使われる国によって定義が大きく変わってきます。アジア全域を指すこともあれば、中東を含まない場合もあります。どこからどこまでを指す明確な基準はありませんが、なんとなく、東洋＝アジアというイメージが強いかもしれません。本書では、トルコから東、日本までのアジア全域を「東洋」として扱っています。



1-2 東洋ファンタジーとは

そもそもファンタジーとは、「空想」「幻想」といった意味を持つ欧米由来の言葉で、現実では見ることも体験することもできない幻想的なイラストや物語などの創作物を指します。
「エピックファンタジー」や「ダークファンタジー」、ファンタジーといってもさまざまな分類がありますが、「東洋ファンタジー」とは、その名のとおり「東洋らしい題材を扱ったファンタジー作品」のことです。
たとえば、日本であれば「桜」、インドであれば「仏像」、モンゴルであれば「草原」といったように、その国を連想させるモチーフがあります。山というモチーフひとつ取っても、日本の山は富士山のようななだらかな傾斜ですが、中国の山は切り立った鋭い山のイメージがあると思います。こういったモチーフを描くことで、見る側にその国を連想させます。
しかし、これらモチーフを単に描くだけでは、ただの風景画になってしまい、東洋ファンタジーにはなりません。
そこで、モチーフを現実にはあり得ないくらい過剰に表現したり、異なる国のモチーフ同士を組み合わせたり、形状を変化させることで、ファンタジー世界を創造していくのです。
作り手の想像力次第で無限の広がりを見せていくのが、ファンタジーの醍醐味といえるでしょう。

異なる文化を組み合わせた例



+



→



2 東洋らしいモチーフ

一口に東洋といっても、地域ごとにさまざまモチーフがあります。
ここでは、各地域の木や山などの自然物、家や城などの建築物の特徴や違いを解説していきます。
さらに、「2-3」では伝統的な模様を紹介します。
模様を知り、イラストにうまく取り入れることで、東洋らしさをグッと強めることができます。

2-1 自然物

植物

松（日本）

和（日本）のモチーフとして好まれる木です。実際の松よりも、盆栽や大和絵（明治よりも前の日本の絵）にイメージを寄せたほうが東洋らしさ出ます。葉の元の色（光の当たっていない部分）を緑や青色系にしたほうが、和の印象が強くなります。幹のうねりや質感（ところどころの節）で松の特徴を出せます。



菩提樹（東南アジア）

仏教における象徴的な樹木がインドボダイジュです。細い幹が蔦のように絡まって太い幹になっているように意識して描き、そのまま根っこに続くラインや幹、葉共に横にボリュームのあるシルエットにすると、東洋らしさが出ます。幹を途中から2つに分けるのも効果的です。



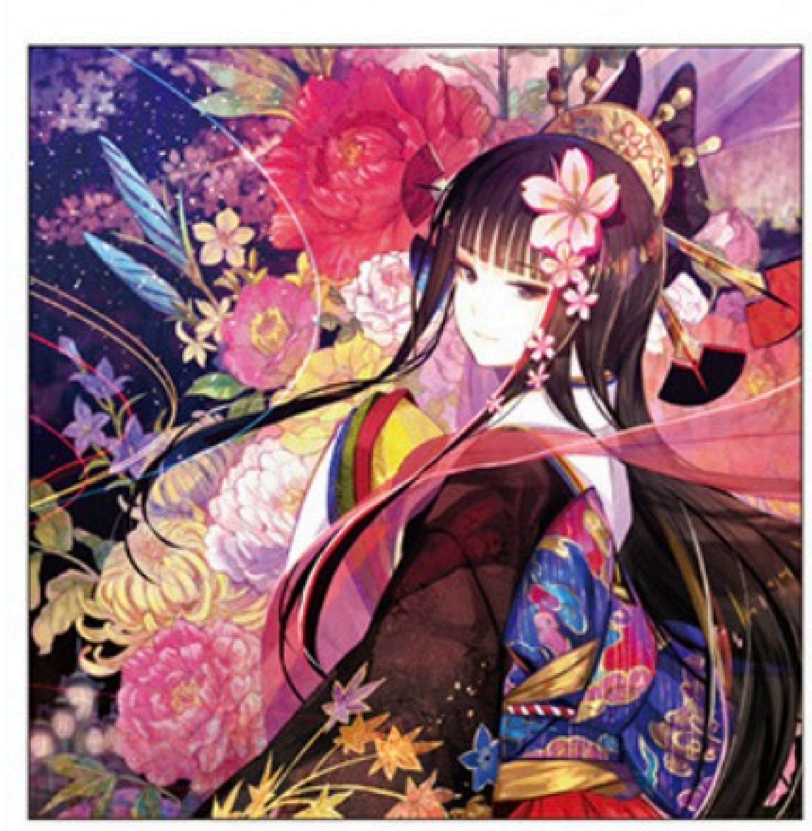
乳香樹（中東）

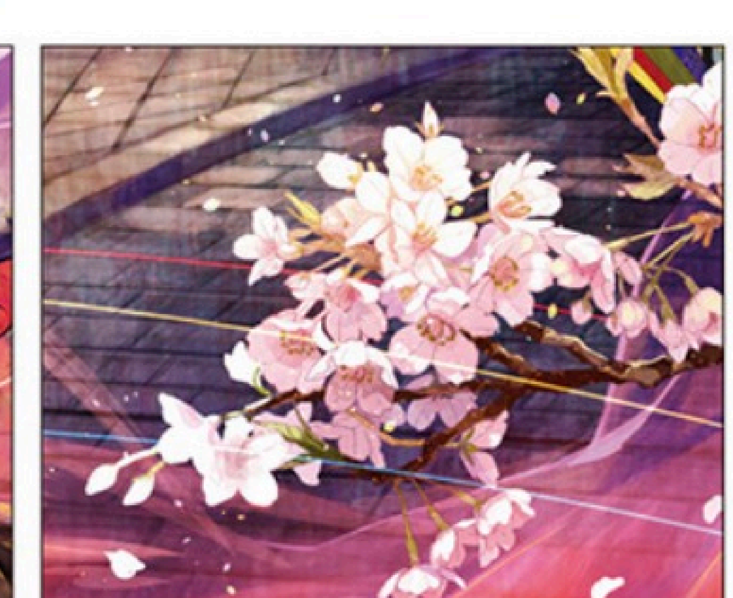
中東付近のイメージに適した樹木です。上の葉がまるでテーブルのように、幹がそれを支える足のようにすると、特徴が出ます。葉の光の当たり方を上に寄せ、当たっていない部分との明暗のコントラストを強めにすると、中東の渇いた強い日差しを表現することもできます。



◎ POINT ◎ 象徴的な花

東洋らしさの出る花といえば、桜、牡丹、菊、椿あたりが代表的です。とくに、「桜」「菊」は日本の国花（非公式）とされている、一般的になじみ深い植物です。着物の柄や背景の装飾など、利用場面の多いモチーフです。





初出：明治座「SAKURA-JAPAN IN THE BOX-」キービジュアル（一部抜粋） ©2016 藤ちょこ／明治座

地形

山（日本風）

木や植物に覆われた緑の山が日本らしさを感じさせます。シルエットもなだらかな感じのほうが良いでしょう。ところどころを雲や霧によって、かすませるのも雰囲気を出すコツです。



動物

魚

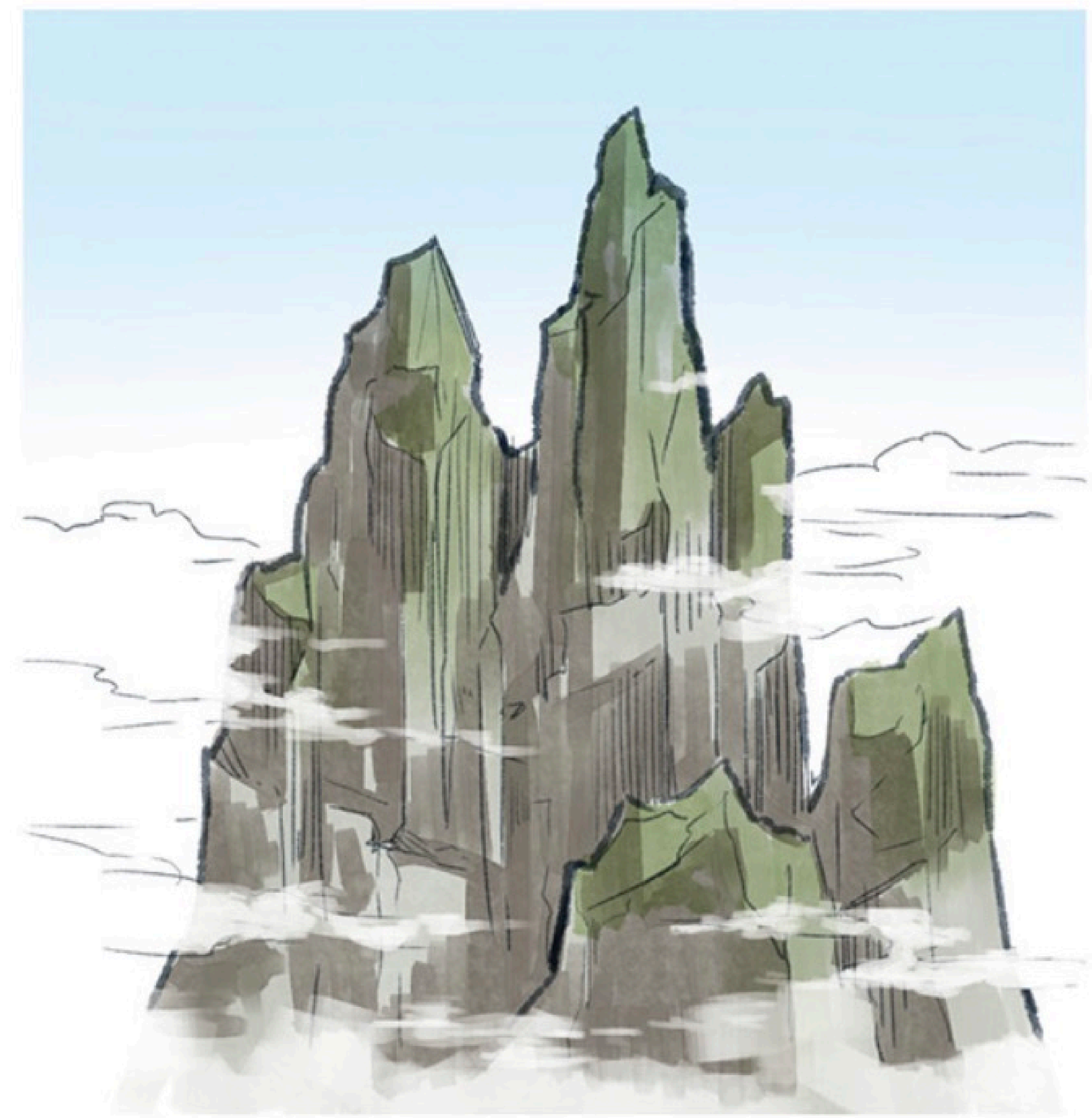
鯉や金魚といった魚は、いるだけで東洋らしさが増します。
とくに緋鯉や金魚は、東洋らしさである「朱」（P.70）を存分に使えることから、利用場面の多いモチーフです。思いがけないところを泳いでいたり、空中を泳いでいると、ファンタジー感がグッと出て面白いと思います。



初出：「picorre Live！（https://www.twitch.tv/picorrelive）」ライブペイントイラスト

山（中国風）

日本の山々は、富士山のようななだらかな三角形の山が、ゆるやかに連なっているイメージですが、中国の山々は「天子山自然保護区」のような、切り立った鋭い岩山が連なっているイメージを持っています。



鳥

鳥も東洋らしさを表現する上で欠かせない動物です。日本では、花と並んで芸術作品の題材になることの多いモチーフです。
東洋ファンタジーといえば、やはり「鳳凰」です。カラフルな色合いで画面を華やかにできますし、長い尾で画面に流れを作るのも良いでしょう。空想上の鳥なので、自分の好きな配色や形状にアレンジしやすいのも魅力です。



2-2 人工物

建造物

ゲル（モンゴル）

モンゴルの遊牧民が使用する移動式住居です。外壁が布でできている中に、木製のかっちりしたドアがはめ込まれている構造が特徴です。布と木造部分の質感の違いに注意して描き分けましょう。



宮殿（中東）

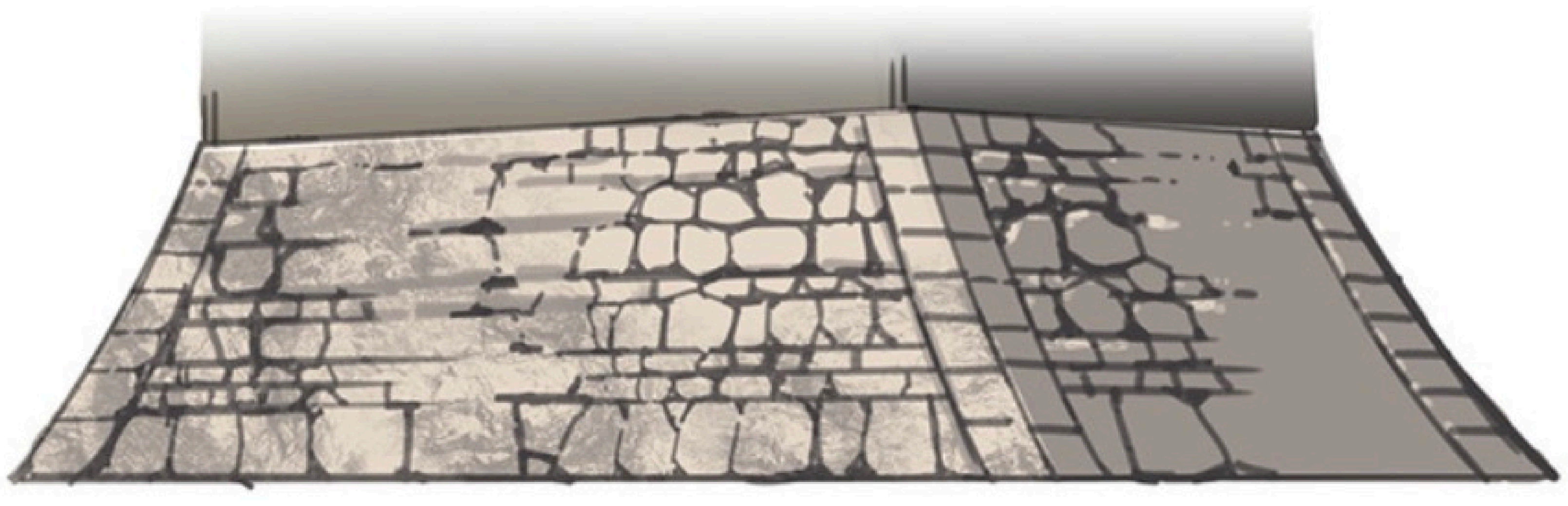
トルコやペルシャ風の宮殿です。
屋根は、玉ねぎ型のシルエットを盛り込むと一気に中東らしくなります。尖った卵型も良いかもしれません。タイルや金属板が重なっていることが多いので、それを意識した光沢を入れると雰囲気が出ます。
窓は、アーチ状の構造の中にはめ込まれていることが多いですが、格子自体は四角いスタンダードなモノが多いです。



城（日本）

日本の城は、基本的に図のような構造がどんどん積み重なったり横につながって拡張されていく感じです。
屋根のフチは、端を少しだけ反らせる感じです。色味も基本的に抑えめにしたほうが和風になります。
石垣もさまざまな様式があるので一概には言えませんが、曲線的なラインの積み上げりにすると、日本らしさが出ます。





◎ POINT ◎ 中国の建物

中国の建物は、日本と比べて、屋根のフチが上へ大きく反り上がっているのが特徴です。
また、軒下や屋根の側面などに、これでもかというほど装飾が盛られていたり、屋根の側面に絵が描いてあったりと、カラフルな印象です。



日本家屋

日本は、靴を脱ぐ文化ということもあり、玄関の縁石や縁側など、土（地面）からの距離を意識した構造になっています。屋根はその傾斜によって気候の違い（雪国かどうか）を表すこともできます。



石造りの建物（東南アジア）

アンコールワットのような石造りの建物は、レンガなどのブロック系の建築よりもゴツゴツザラザラさせて表現します。ところどころ崩れさせても雰囲気が出ます。色彩的には乏しい分、彫刻で情報量を出していくのがポイントです。

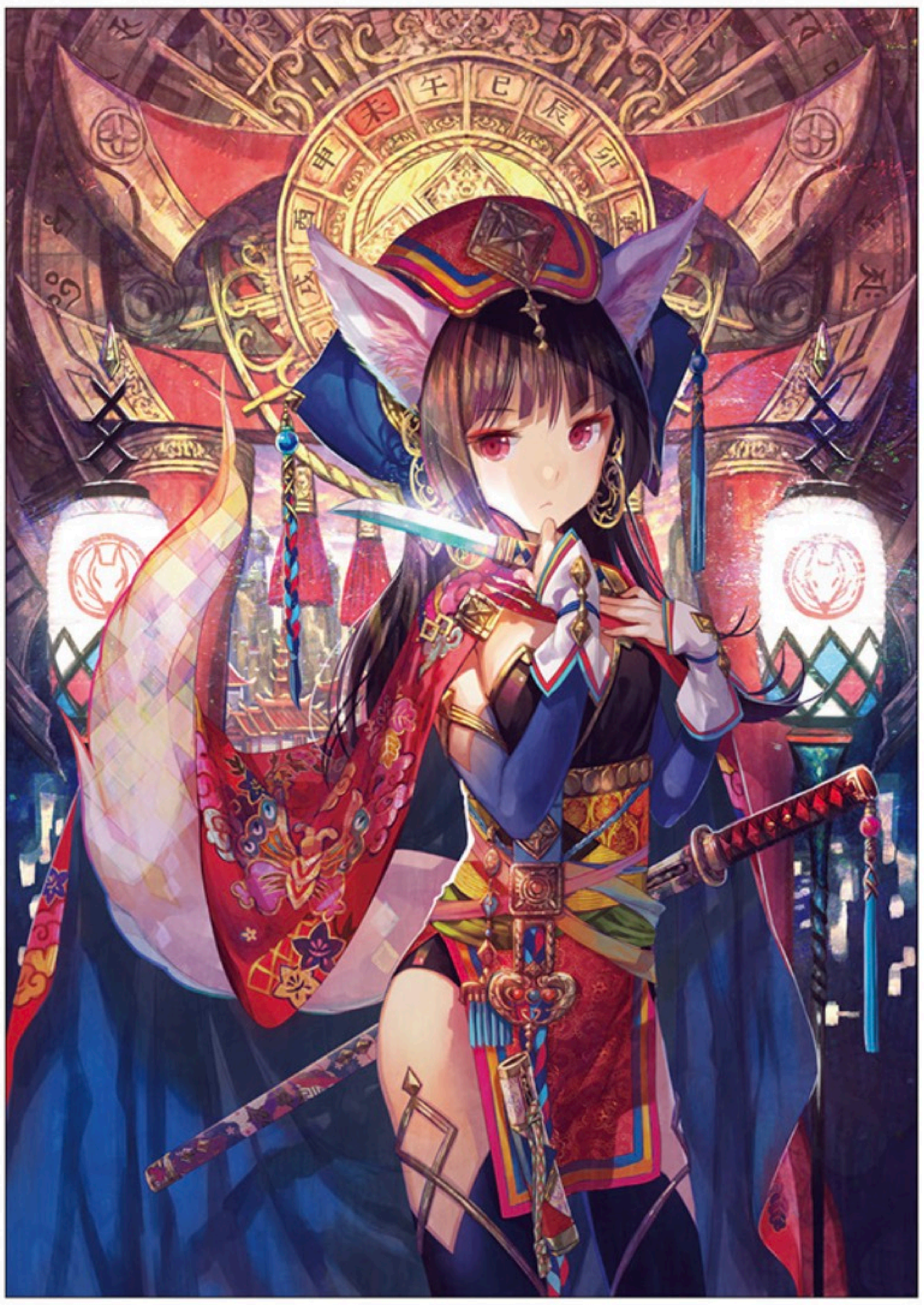


鳥居（日本）

鳥居とは神域への入口を示すもので、描くと神秘的な雰囲気を加えることができます。

現実ではあり得ないほど巨大なサイズにしたり、装飾を加えて形状をアレンジすると、ファンタジー感が出ます。

下の作例のように、鳥居を門としてとらえ、その内と外とをうまく使って世界観を作り込んでいくこともできると思います。



初出：web掲載



仏像の顔（東南アジア）

仏教圏に見られる仏像の顔は、いわゆる西洋的な石膏像などと比べ、造形的にシンプルな感じを意識するとそれらしくなります。石を積み上げ塊にし、そこから掘り出したことを表すような継ぎ目も入れると効果的です。また、石造りの建物にも言えることですが、植物の侵食や水垢を加えることで、多湿な気候を表現できます。

橋（日本）

半円形状に湾曲した、いわゆる「太鼓橋」と呼ばれる橋です。空間と空間をつなげる役割を持つので、ファンタジックな高層和風建築には欠かせないモチーフとなります。



初出：web掲載（一部抜粋）

建具類

格天井（日本）

天井を正方形に格縁で区切って表現します。区切られた区画の中には、和柄のテクスチャを入れると、豪華さや密度さが出ます。





初出：ABSOLUTE CASTAWAY（中恵光城） 10th Anniversary Book『ABCAS HISTORICA』カバーイラスト

襖（日本）

こちらも日本を代表するモチーフです。襖のような平面で区切られた箇所には、そのイラストの世界観を広げるようなモチーフを描き入れると深みが出ます。

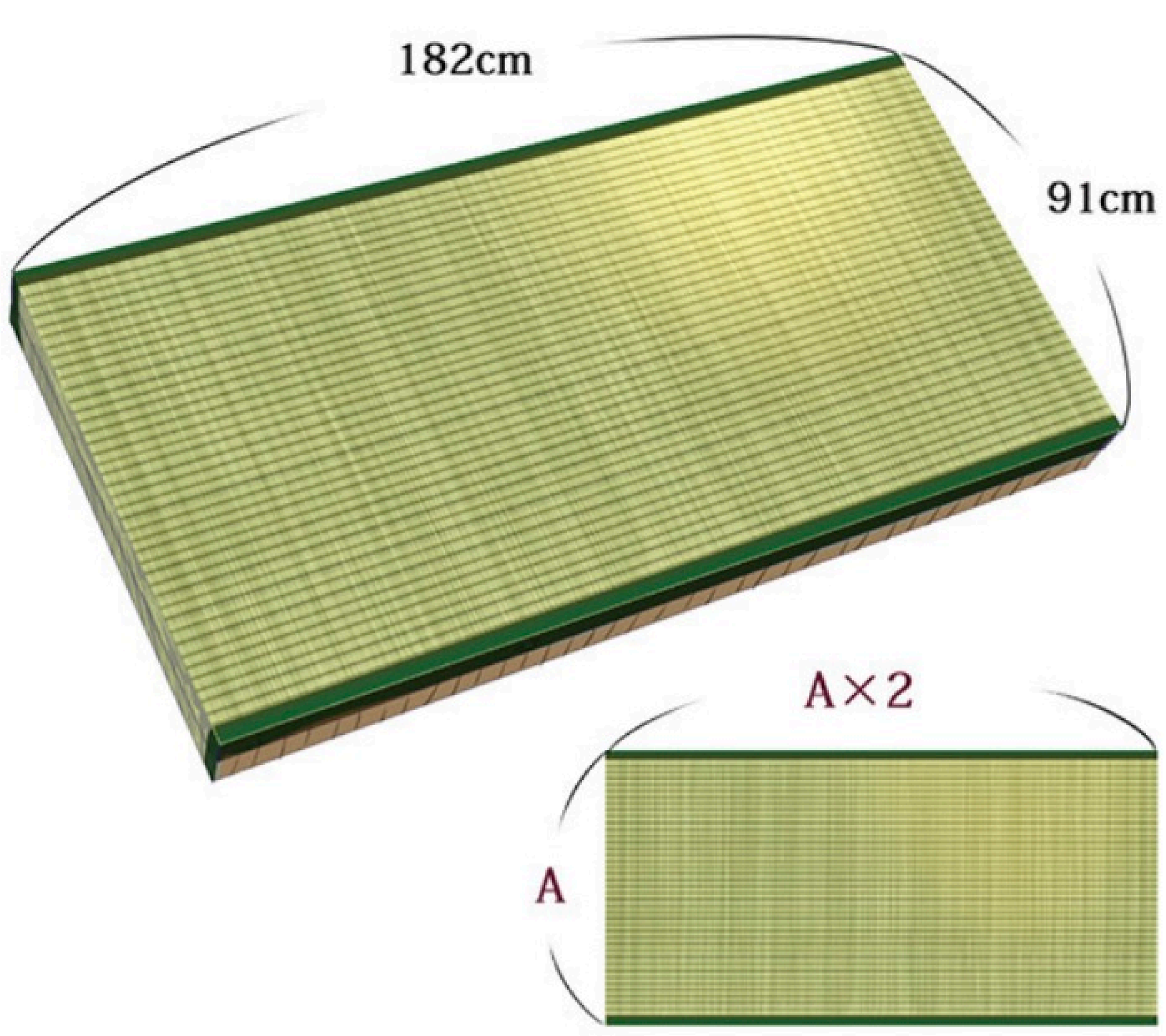
右の作例は、妖怪退治を生業とする少女のイラストなので、襖には昔の妖怪画をオマージュした図柄が描かれています。豪華さを出すために金箔を貼った「金襖」にしているのもポイントです。



初出：日本マンガ芸術学院広告用イラスト

畳（日本）

日本人にとってはなじみ深いモチーフです。畳は大きさがだいたい決まっているので、畳を基点に、空間の大きさや隣接するモチーフの大きさを表現することもできます。



地域によって若干大きさが異なるが、基本的に縦横の比率は2：1

2-3 伝統的な模様

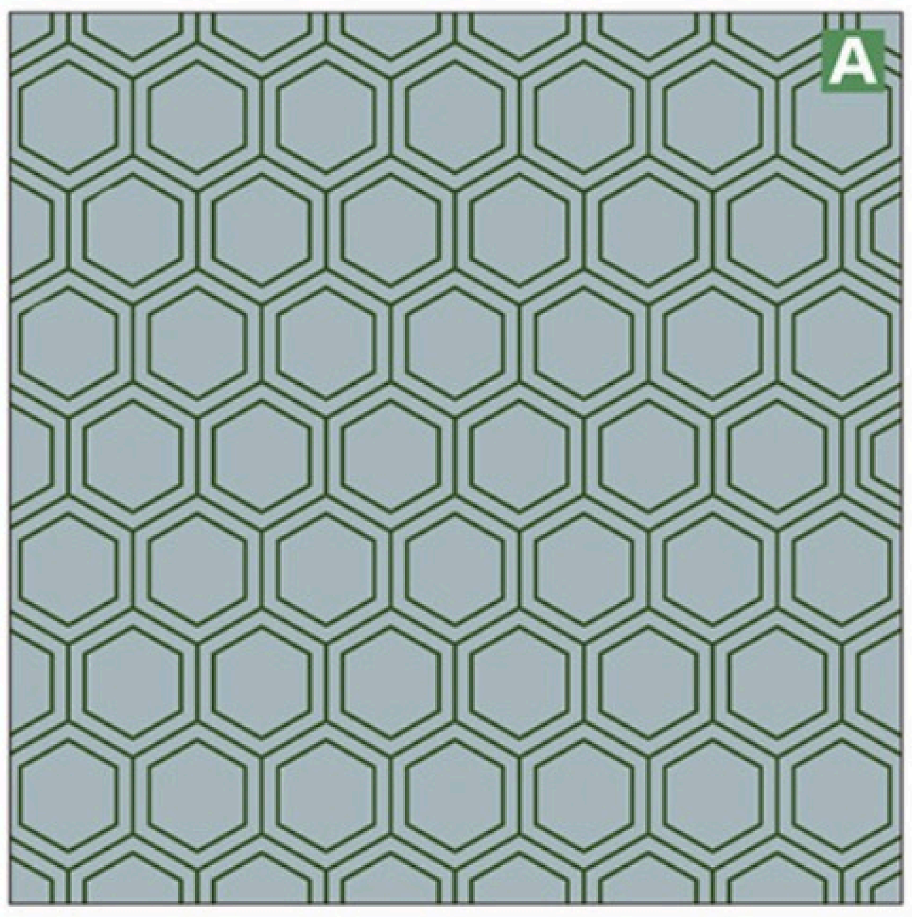
和柄

日本の伝統的な模様です。「和柄」と一口に言っても、紹介しきれないほど多種多様なものが存在するので、ここでは、著者（藤ちょこ）のよく使う和柄をいくつか紹介します。

A 亀甲文※はその名のとおり亀の甲羅をイメージした六角形が連なったような柄。六角形の内部にモチーフを入れたり、六角形の内部をカラフルにしたりと、応用が利く。

B 波文※は波のブロックごとに塗り分けてカラフルな印象にしたり、着物の柄全体に流れを作ったりできる。

C 牡丹文※。牡丹は「花の王」とも呼ばれる、とても華やかな花なので、着物の柄を描く際のメインに据えることが多い。







※『和風伝統紋様素材集・雅』（kd factory著／SBクリエイティブ刊）より

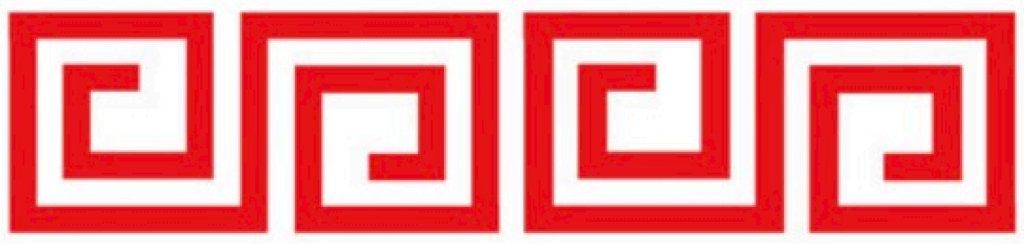
太極図（中国）

中国文化、とくに道教系のモチーフによく使われる模様です。中国だけではなく、その影響下にあった周辺文化でも多く見られるため、東洋の、とくに大陸系の意匠全般と相性が良いです。起源としては、左が白、右が黒が正しいのですが、それ以外のパターンも見かけますし、ファンタジーの素材として使うならアレンジも自由です。



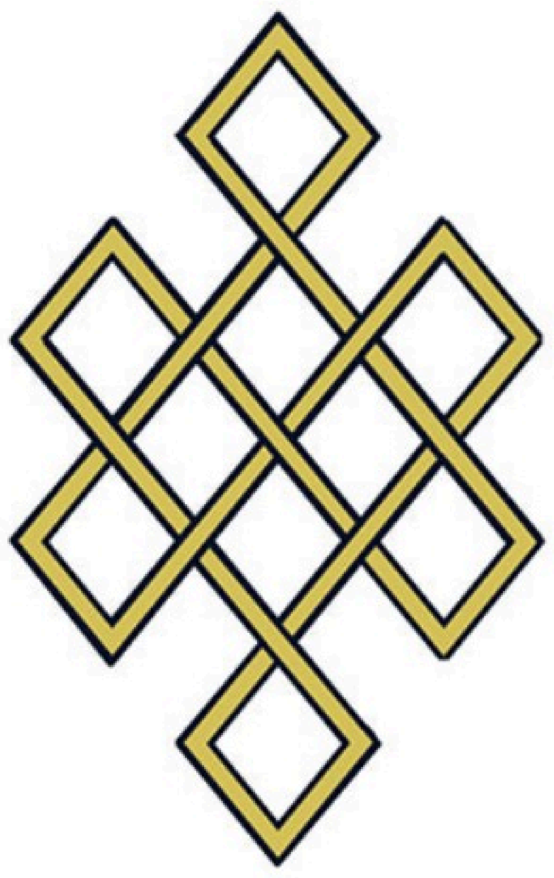
雷文（中国）

ラーメンのドンブリでおなじみの模様です、食器系を始め、工芸系や建築物でもよく見られます。ラーメンのイメージが強すぎるため、イラストのメインとして使うと可笑しさが勝ってしまうかもしれませんが、目立たない部分の情報量の水増しには効果的です。



ウルジーヘー（モンゴル）

モンゴルを代表する模様ですが、起源はチベット仏教にあると言われています。一筆書きで構成され、多彩な変形種があることから、独自のアレンジがしやすい模様です。建築物や小物など、幅広い部分に活用できます。



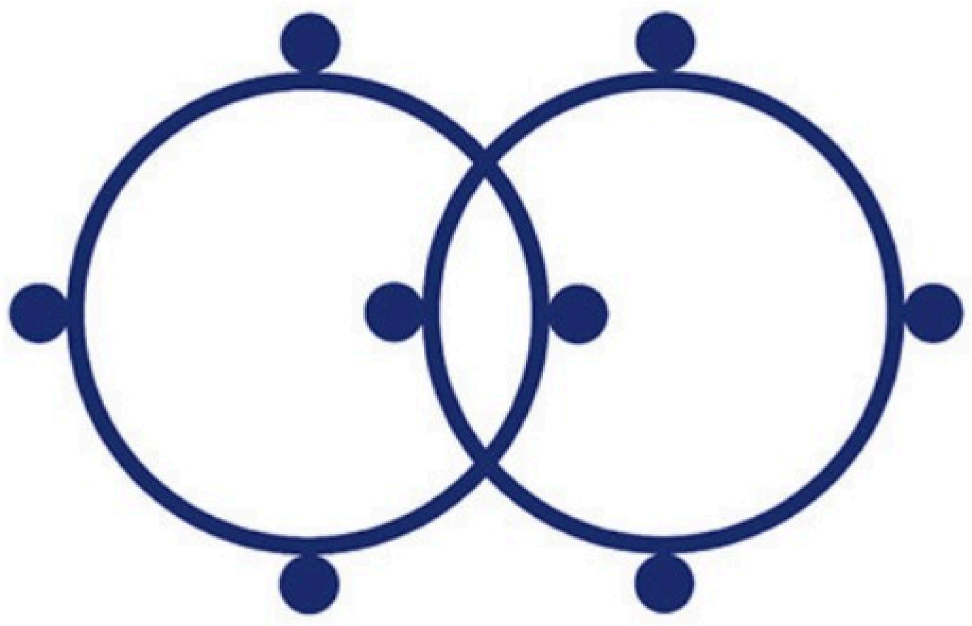
アルハンヘー（モンゴル）

かなづち模様とも呼ばれます。これもいろいろな部分に使えますが、とくに建築物のフチ（屋根の近くや窓のフチ、ちょっとしたへりや段差など）に配置すると効果的です。



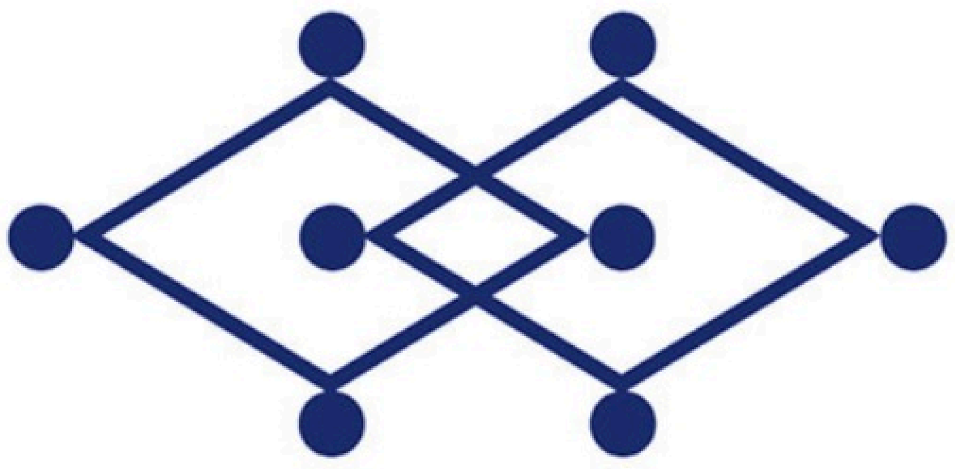
ハーンボゴイブチ（モンゴル）

男性の象徴であり、「王の腕輪」とも呼ばれます。結婚指輪などに使われる象徴的な面もありますが、それ以外でも使う場面の多い模様です。



ハタンスイフ（モンゴル）

ハーンボゴイブチが男性の象徴であるように、こちらは女性の象徴とされるモンゴルの模様です。「后の耳飾」とも呼ばれます。ハーンボゴイブチと同じような使い方もできますし、2 つを対にした象徴的なロケーションを考えてみてもいいかもしれません。



デズヒップ（トルコ）

チューリップをモチーフにしたトルコ系の文様です。元はコーランなどの写本の装丁に使われていた模様ですが、現在はタイル、絨毯、雑貨など、幅広い用途で使われています。かなりアレンジの幅が広い（というより定型がない）模様なので、独自のアレンジを効かせることができます。



バティック柄（東南アジア）

インドネシア、マレーシアを中心とした東南アジアに見られる模様です。染物の柄なので、基本は布類に用いるのが正しいのですが、ファンタジー風景としてならそれ以外にも使っても問題ありません。



ペイズリー柄（インド）

諸説ありますが、ペルシアが起源といわれ、その後インドに伝わりました。名前の由来は、イギリスのペイズリー市で流行ったためです。衣服やカーテンなどさまざまな模様として見られます。これもさまざまなパターンがありますが、勾玉型の模様が敷き詰められている図柄が多いです。



インド模様

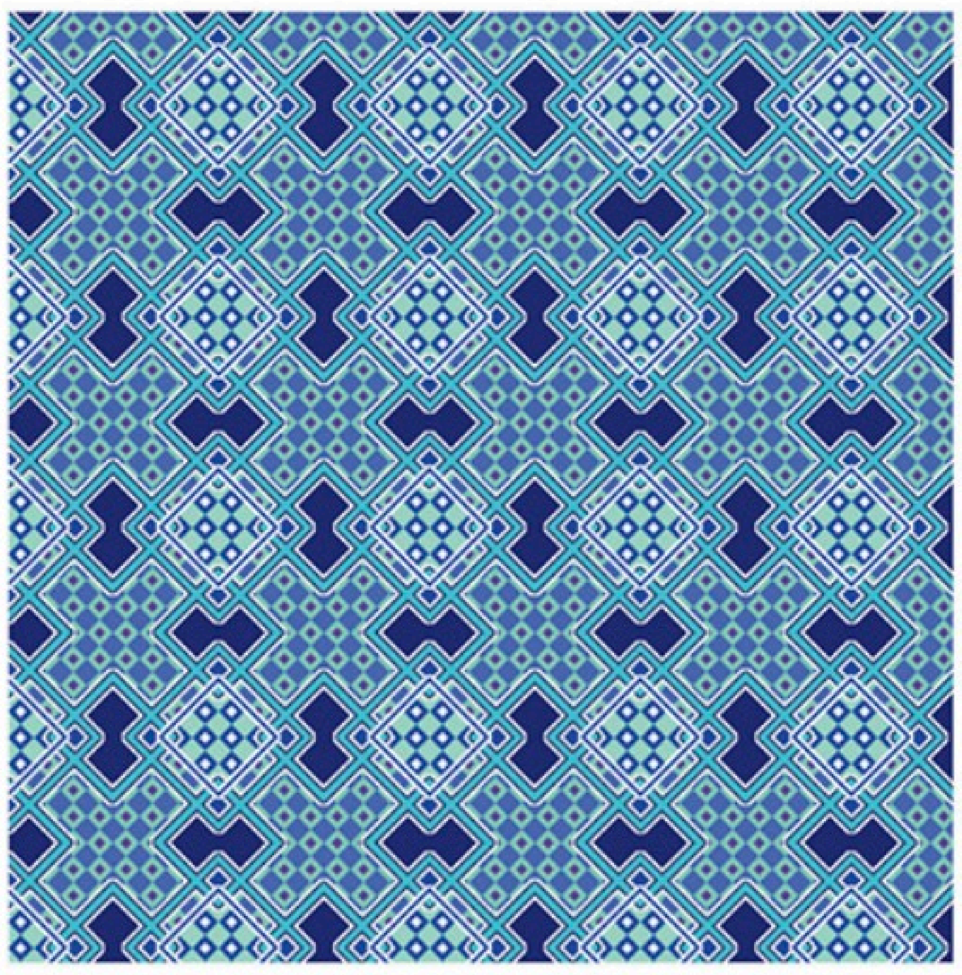
同心円的に広がるインド系の文化でよく見られる模様です。玉ねぎ型の曲線構成を加えると、らしくなります。こういった模様は、背景の賑やかしだけではなく、魔法陣や結界的なエフェクトとしても活用できます。



アラベスク柄（中東）

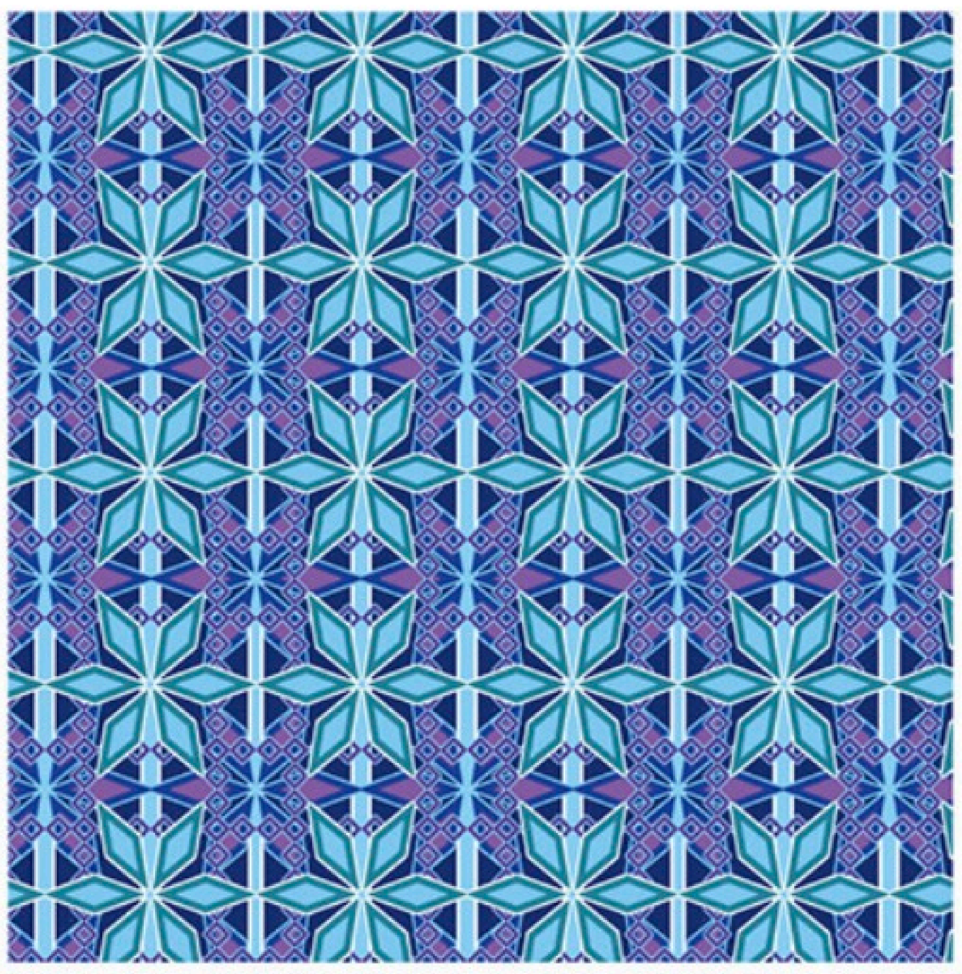
イスラム系の模様で、おもに反復する幾何学模様によって構成されます。幾何学模様以外でも、植物をモチーフにした模様の反復によって構成されることもあります。

なお、模様の反復の結果、五芒星や六芒星に見えるようなパターン構成もありますが、それらの無造作な使用は宗教的なクレームの可能性があるので、避けたほうが無難かもしれません。



イスラム模様

こちらもアラベスク柄に近い模様です。同じく一定のパターンの反復によって構成されます。群青やトルコブルーをメインに、紫や赤などをアクセントに使うと、らしくなります。建築物はもちろん、食器や絨毯の柄など、さまざまな部分に使えます。



◎ POINT ◎　模様はあくまで一例

これらの模様のほとんどは、定型どころか決まったパターンすらなく、あくまでその文化圏における模様の総称でしかありません。ここで紹介した模様もあくまで一例として考えてください。

3 東洋+ファンタジーな衣装

東洋ファンタジーな背景が描けたら、そこに存在するキャラクターにも、実在する服とは少し違ったファンタジックなものを着せてみましょう。
和洋折衷な衣装にしたり、特徴的な柄を入れたりと、衣装ひとつでイラストの世界観が広がります。

3-1 衣装のアレンジ

和服などの民族衣装に、あえて洋服の要素を取り入れたり、逆に、洋服に民族衣装的なデザインを取り入れたりと、異なる成り立ちの衣服をうまくミックスすることで、ファンタジックな衣装を生み出すことができます。
たとえば、和服をアレンジしようと考えたとき、和服の大きな特徴として「襟の重なり」「大きく広がった袖」「和柄」があげられると思います。これらの要素をうまく残しつつデザインを組んであげると、和の雰囲気を損なわずに改造和服を作ることができます。



初出：ABSOLUTE CASTAWAY（中恵光城）BEST ALBUM「ABCAS CHRONICLE」ジャケットイラスト（一部抜粋）



初出：日本マンガ芸術学院広告用イラスト（一部抜粋）

A 帯の代わりにコルセットを採用した衣装。和装の雰囲気を損なわずにファンタジックな衣装になる。

B セーラー服をベースに、和柄をちりばめた衣装。また、金属の装飾も「狐面+鳥居」と和を連想させるモチーフになっている。

C 狩衣(かりぎぬ)装束をベースに、身体のラインが出やすいよう形状を調整し、さらにスカートをはかせた衣装。身体のライン、とくに足を描写したい場合などは、和服とスカートを組み合わせることが多い。



初出：エス編集部『SS（スモールエス）Vol.45』表紙イラスト（一部抜粋）

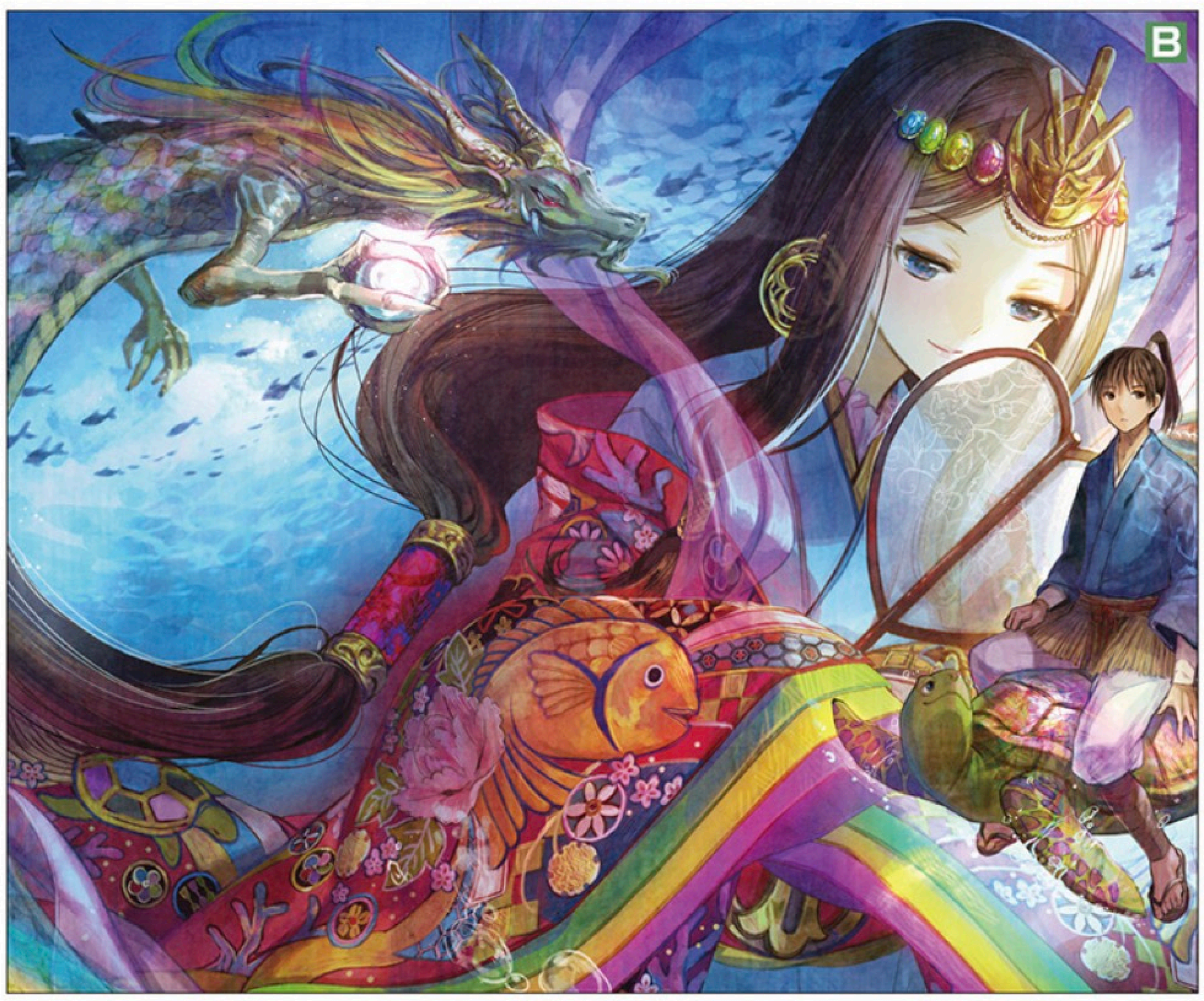
3-2 衣装の柄

人はイラストを見る際、密度の高いところに自然と目が行きます。
A のように、衣装に密度の高い和柄を描き入れるとそこに目が行き、結果的にキャラを目立たせることができます。

また、和服の柄にそのキャラにちなんだモチーフを入れたり、メッセージ性を込めたりといった使い方もできます。
たとえば B の場合、竜宮城の乙姫様なので、和服には海洋生物をモチーフにした柄を入れています。
本書の６章のイラスト（P.122）は「水」がテーマなので、 C のように和服にも波や魚の柄を入れています。



初出：「K-BOOKSプレミアムジークレー」グッズ用イラスト



初出：『Urashima Taro au royaumes des saisons perdues』カバーイラスト（一部抜粋）



◎ POINT ◎ 和レトロな雰囲気を出す

紙風船や虹などポップなモチーフを使うと、和レトロな雰囲気になります。このような柄は、明治～昭和初期の子供用モスリン着物を参考にしています。



初出：産経新聞社主催「絵師 100 人展 07」イラスト（一部抜粋）

◎ POINT ◎ 素材集を活用する

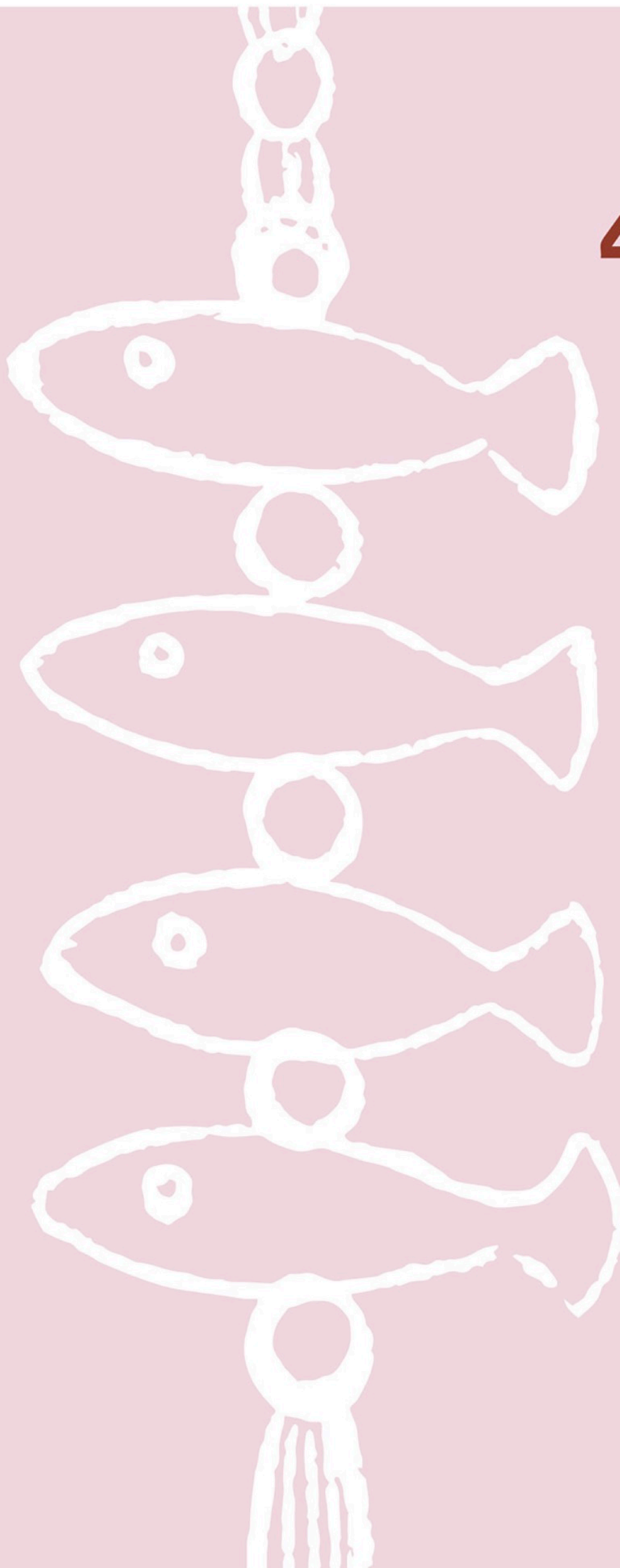
柄は、毎回考えて描くのは大変なので、商用利用可能な和柄素材集から引用したり、伝統的な柄や実際の着物の柄を組み合わせて描くのも良いでしょう。

和柄素材集例

『THE WAGARA 日本の伝統美 素材集』（ソーテック社／著：成願 義夫）
『和風伝統紋様素材集・雅』（SB クリエイティブ／著：kd factory）

室内風景を描く

4 章





02

異文化交流ファストフード

— パース定規の使い方、明暗差の表現 —

Illust & Making by 藤ちょこ

◆ 解説のポイント

室内の風景イラストです。
2章のイラスト「まちあわせ」では、キャラクター（以降:キャラ）をメインに補助的に背景を描きましたが、ここではキャラも背景も、両方がメインとなるようなイラストを描いていきます。
ここでは初めに、パース感のある風景イラストを描く際の強い味方である「パース定規」の使い方を解説します。
さらに、店内と外の明暗の差による遠近感や立体感の出し方、背景の主張が強く、情報量の多いイラストの中でも、キャラが埋もれないようにするポイントも解説していきます。





◆ 世界観設定

中国と日本の要素をメインに、そのギャップとして西洋の要素をちりばめています。
さまざまな国の物資や人が集まる交易都市にあるファストフード店……という設定です。多種多様な種族が共に暮らしている感じを描きたかったので、さまざまなビジュアルのキャラを描いてみました。
メインキャラである赤い着物の少女は、ただの人間にはしたくなかったので、ケモミミとしっぽを付けてみました（私が単にケモミミ好きということもありますが……)。
モブ（脇役）キャラや小物でもそれとなく設定を考えています。たとえば、画面右側で給仕をしているニャオ族は、コミュニケーション能力に非常に優れた種族で、接客スキルが高いです。この種族の店員が一人いると、お店が繁盛することから「招き猫」とも呼ばれている、とか。店内にある黄金の魚が連なる飾りには豊穣への願いが込められていて、ニャオ族の民家や店で見かける最もポピュラーな縁起飾りです、とか。
町並みも、設定に合わせて工夫しています。たとえば、さまざまな種族、それこそ大きさもさまざまな種族が集まる町なので、階段も大小２種類のものが用意されています。

このように、ファンタジー世界は、設定の自由度が魅力なので、物語や設定を妄想しながら描くと、飽きがこなくて楽しいと思います。この町はどのような成り立ちでできていて、どのような人達が、どのように生活しているのか、など……、設定を妄想しながら、自分自身がそのイラストの世界に入っていくような感覚で描いていくのが、ファンタジー世界を魅力的に描くコツだと思っています。





1 ラフを描く

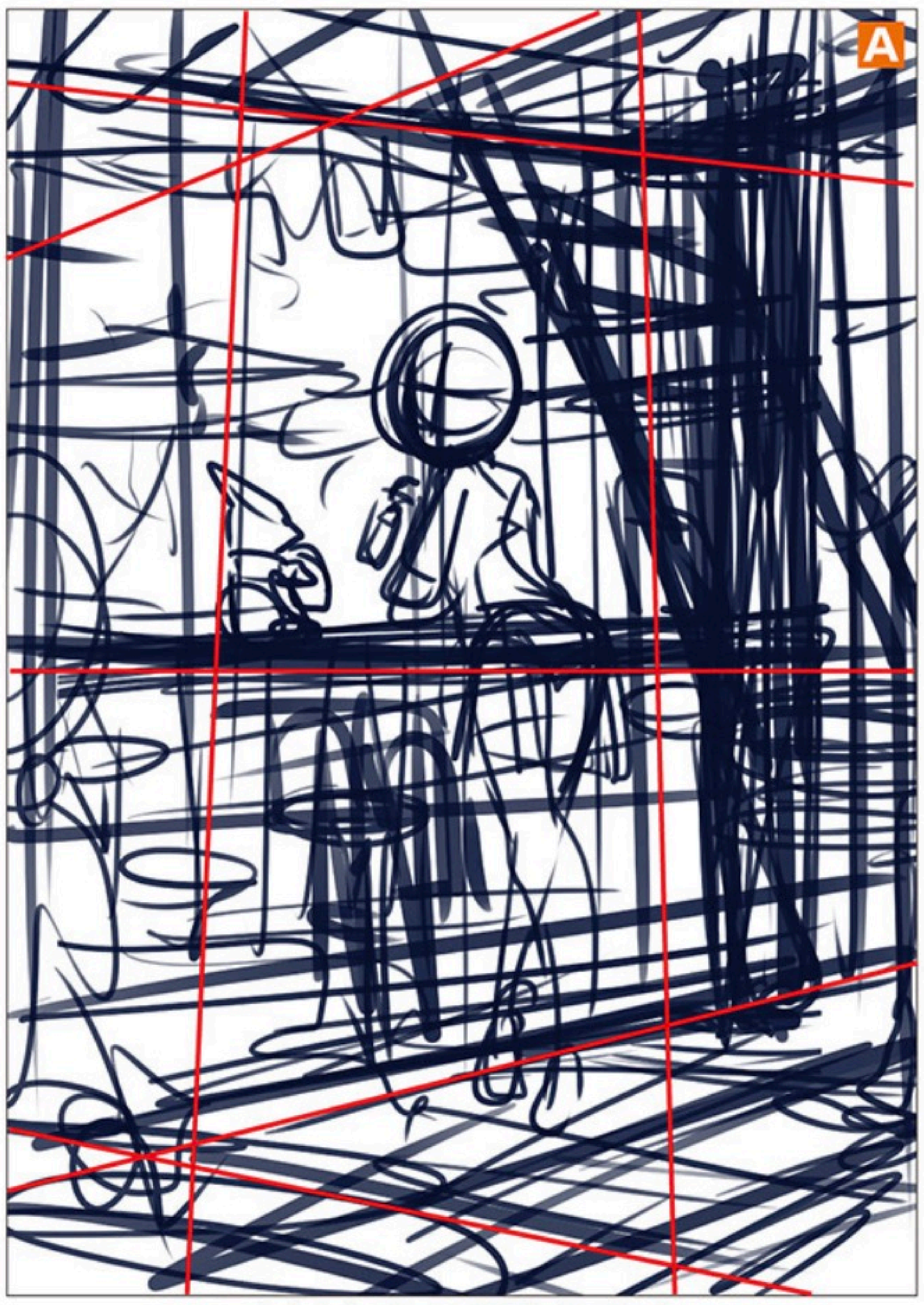
1-1 3点透視のパース定規を作成する

1 段階目のラフ 1 とパース定規を作成します。

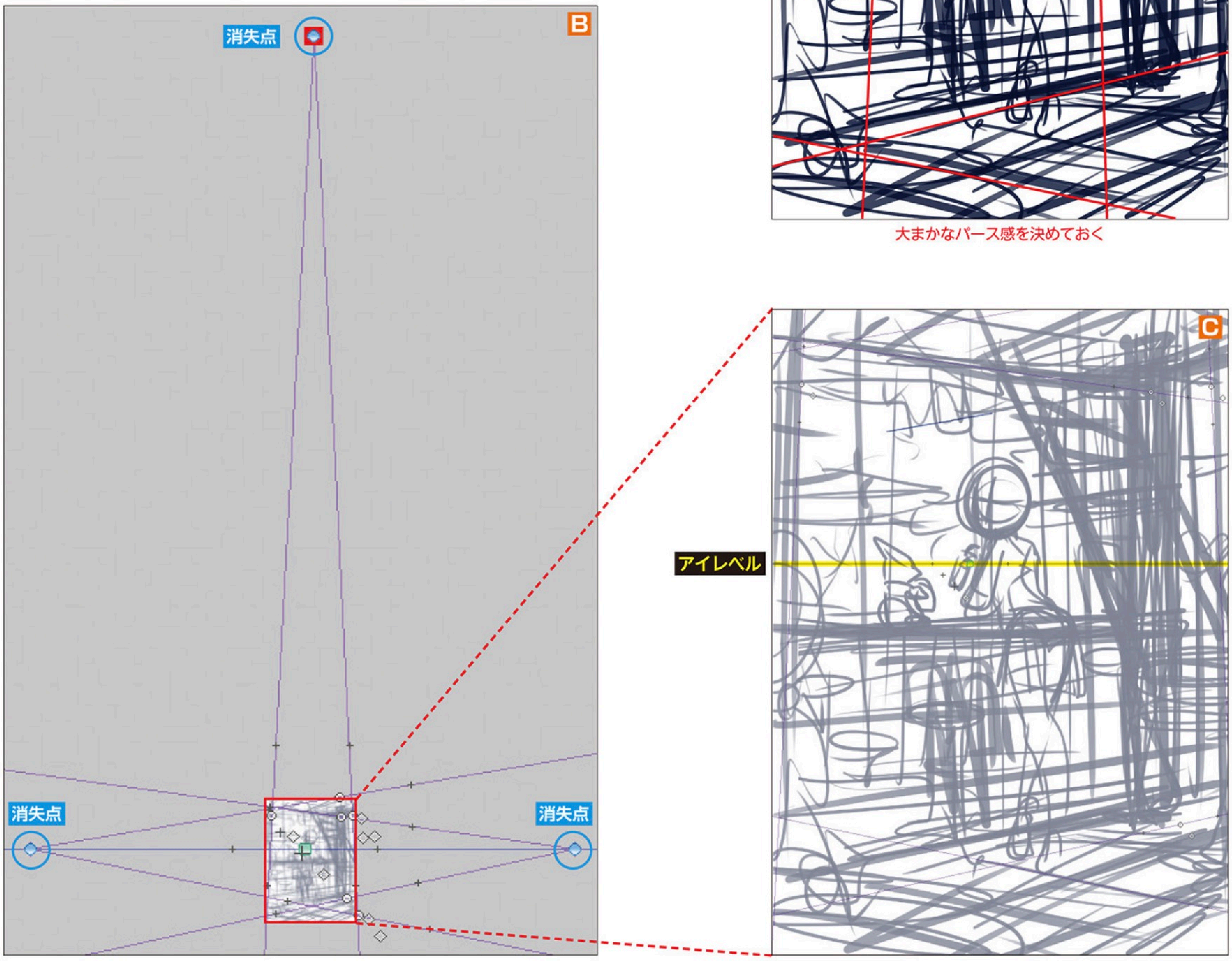
A カスタムブラシの「G ペン TF（P.19）」を使い、ラフ 1 として、ざっくりとモチーフの配置を描く。このとき大まかなパース感も描いておくと、この次にパース定規を設定する際の目安になる。

B 定規ツールの「パース定規」を使って、3 点透視のパース定規を新規作成する。ラフ 1 で決めたパース感を参考にしながら、アイレベル（P.64）と消失点（P.65）を決める。

※パース定規の使い方は、次ページの **POINT** も併せて参照のこと。



大まかなパース感を決めておく

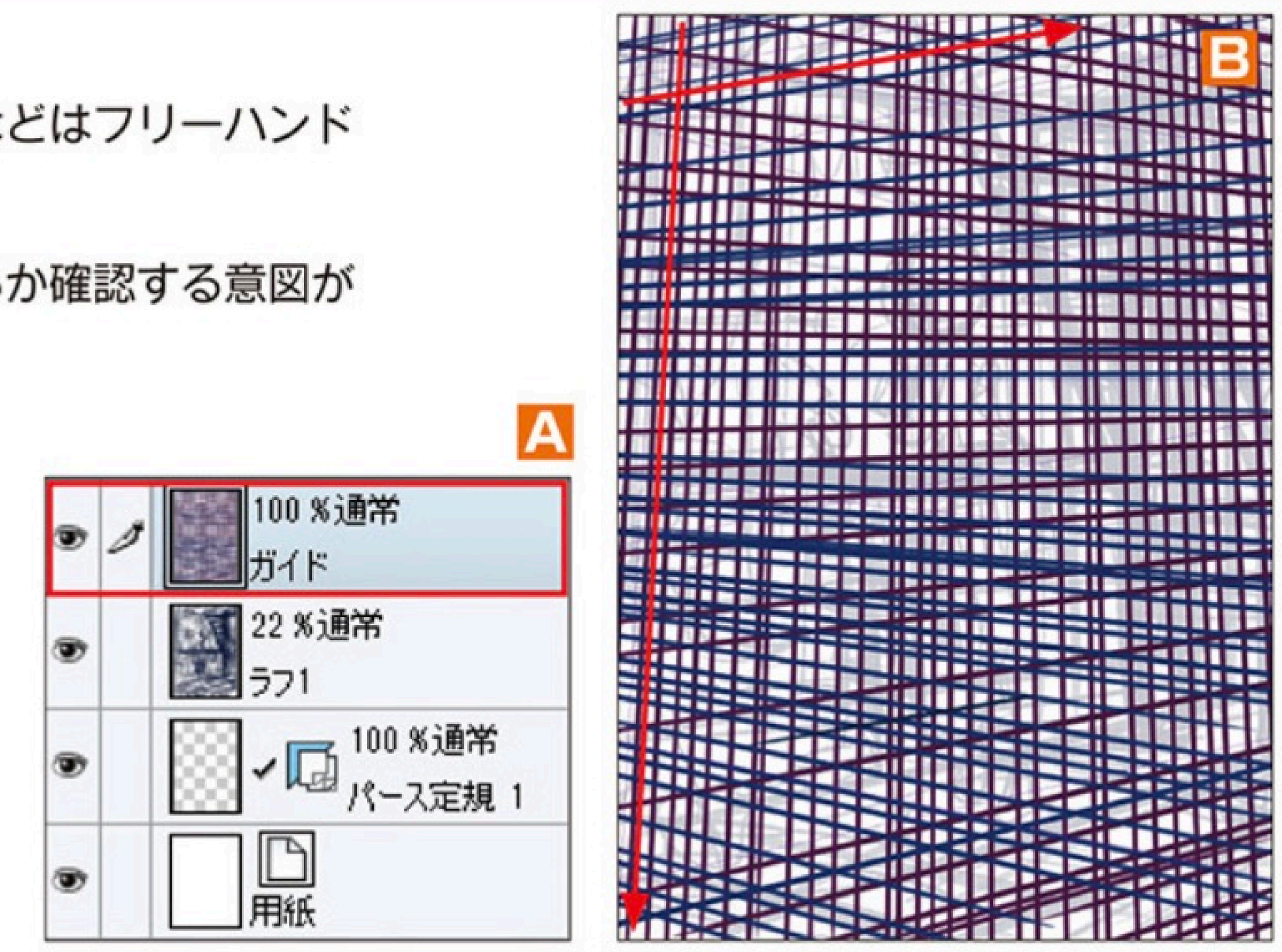


1-2 ガイドとなるパース線を引く

作成したパース定規に合わせて、ガイドとなるパース線を何本も引いていきます。
私の場合、大まかな線はパース定規を使って引きつつも、背景の細部や細かいモチーフなどはフリーハンドで描くため、その際にこのガイド線を参考にしています。
また、画面全体に正確なパース線を引くことで、画面のパース感がイメージに合っているか確認する意図があります。

A ガイド用のレイヤーを新規作成する。「1-1」の工程で作成したパース定規は、表示させて有効にしておく。

B ガイドとなるパース線を何本も引いていく。パース定規が有効になっていれば、フリーハンドでパースに沿った線を引ける。



◎ POINT ◎ パース定規の使い方

パース定規の基本的な使い方を解説します。これだけで、1点透視、2点透視、3点透視のパースはもちろん、複雑なパースを作成することもできます。

交差する2本の線を引いて、消失点とアイレベルを決める

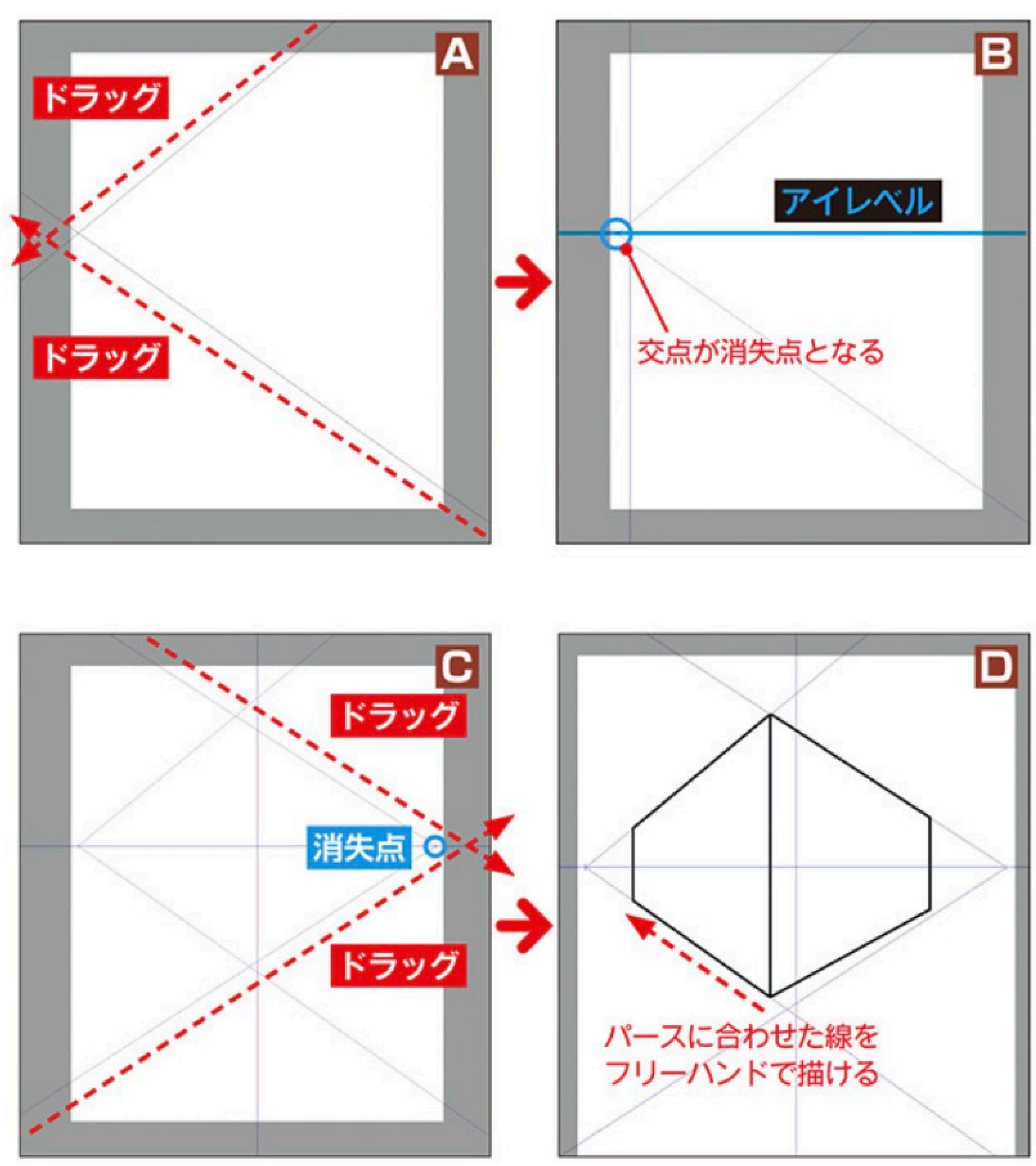
A 「パース定規」を使ってキャンバスをドラッグすると線が表示されるので、ちょうどいい角度に調整する。ドラッグを離すと線の角度が確定する。
2本目の線も同じように作成し、1本目の線と交差させる。

B 「1本目の線と2本目の線が交差した部分が「消失点」（P.65）となる。消失点を通る青いラインが「アイレベル（P.64)」となる。
これで、1点透視のパース定規が作成できたことになる。

任意のパース定規を作成して、パースに合わせた線を引く

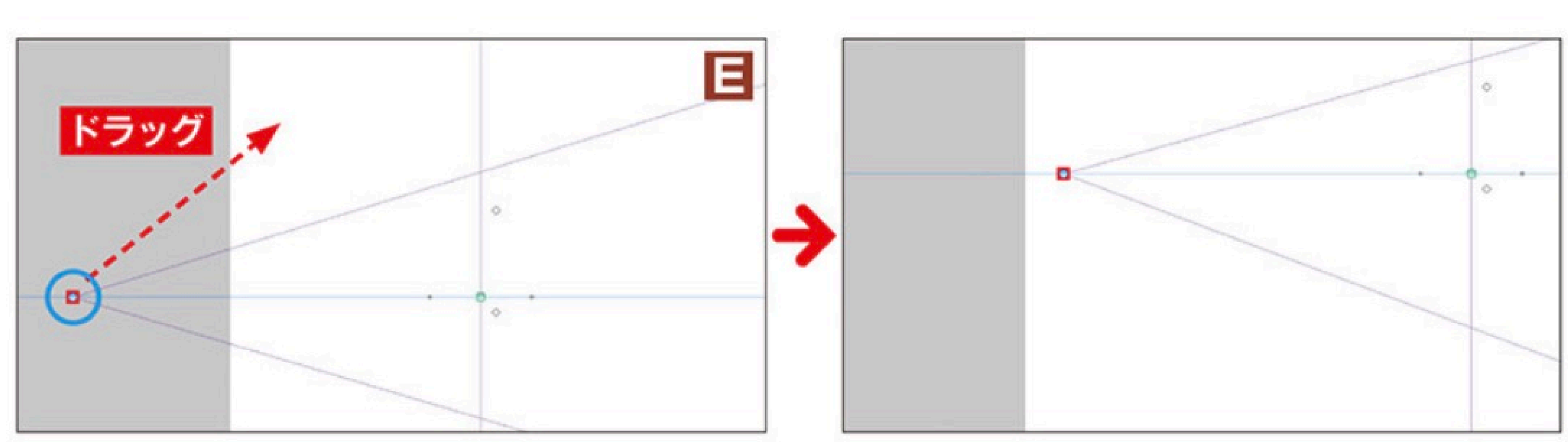
C A と B と同様の手順を踏むことで、消失点を増やせる。2点、3点と任意の場所に消失点を増やすことで、2点透視、3点透視のパース定規を作成できる。

D パース定規を作成すると、パースに合わせた線をフリーハンドで描けるようになる。



消失点やアイレベルの位置を調整する

E 作成したパース定規は、消失点やアイレベルの位置を調整することもできる。
操作ツールの「オブジェクト」を使ってパース定規をクリックする。すると、消失点のハンドル やアイレベルのハンドル が表示されるので、それをドラッグして位置を調整できる。



1-3 ラフ1とガイドを参考に、より詳細なラフ2を描く

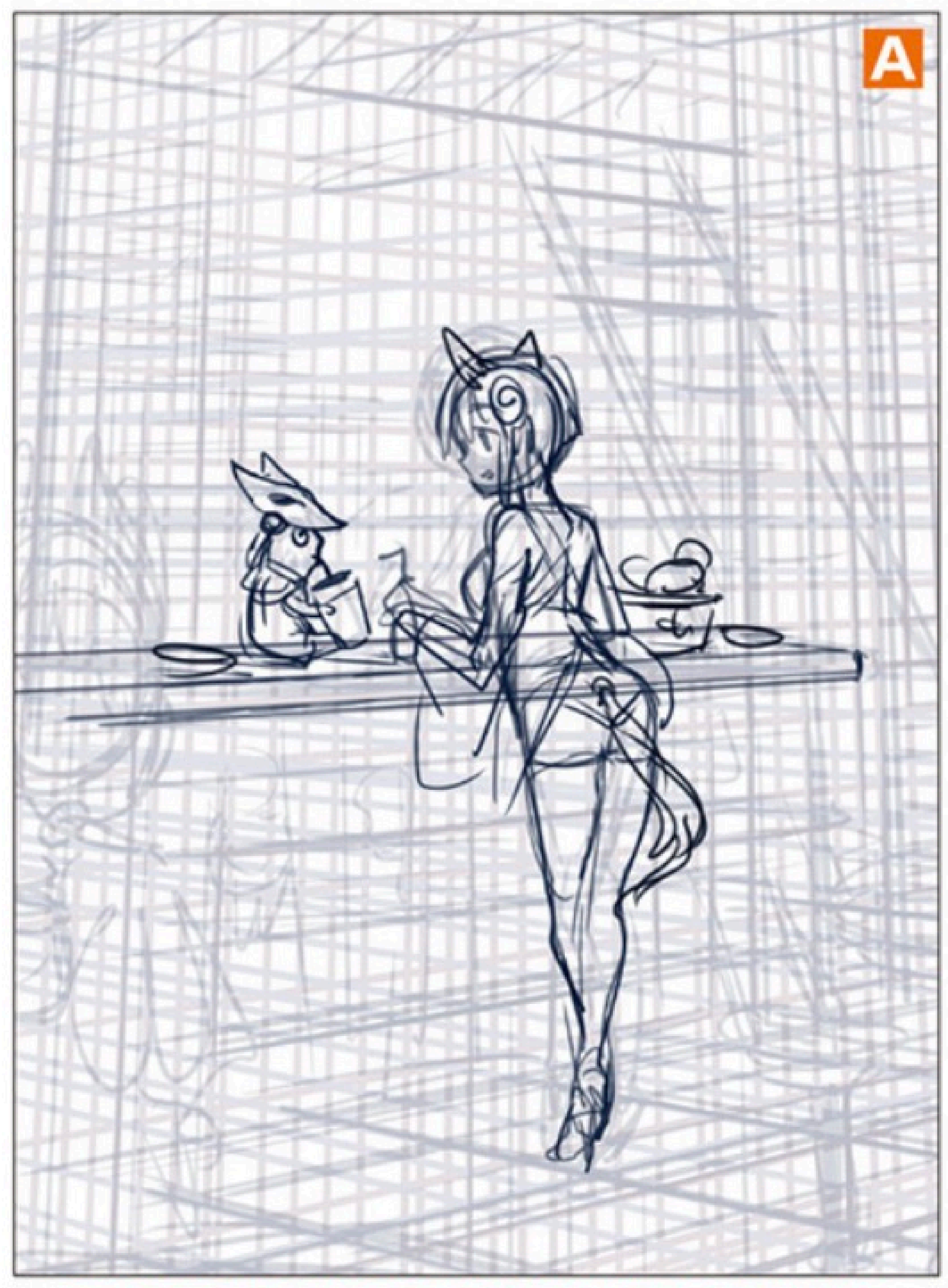
もう１段階詳細な、ラフ２を描きます。頭の中にあるイメージを、徐々に明確にしていく感じです。

A 作成したガイドの不透明度を下げ、薄く表示する。それを参考にしながら、「G ペン TF」でさらに詳細なラフを描く。

B 複雑にモチーフが重なり合う空間を描く場合、階層によってレイヤー分け、色分けして描くと、空間がわかりやすく作業しやすくなる。

◎ POINT ◎ 定規を非表示にして無効化

パース定規を表示したままだとパースに合わせた線しか引けなくなってしまうので、キャラや丸椅子、コップなどを描く際はパース定規を無効にして描きます。パース定規のレイヤーを非表示にすることで無効にできます。



薄く表示したガイドを参考に詳細なラフを描く



空間の階層ごとにレイヤー分けと色分けをして描く

1-4 色を塗る

ラフにどんどん色を塗っていきます。

使用するおもな色

- R : 161 G : 59 B : 45
- R : 187 G : 68 B : 70
- R : 123 G : 34 B : 36
- R : 168 G : 100 B : 63
- R : 182 G : 136 B : 42
- R : 224 G : 167 B : 51
- R : 80 G : 126 B : 79
- R : 95 G : 149 B : 136
- R : 23 G : 31 B : 70
- R : 5 G : 50 B : 81
- R : 83 G : 79 B : 76

A 「G ペン TF」のサイズを変えながら、キャラやモチーフに色を塗り、完成イメージを固めていく。外から光が入ってきているので、店内を暗くしたり、逆に外を明るくしてイラストの立体感を出す。



◎ POINT ◎ ラフで大体の色を決める

私は、ラフの段階で完成に近い色を置くようにしています。こうすることで、作業中に迷いが少なくなったり、完成イメージを常に持ち続けることができます。

2 メインとなるキャラを描く

2-1 ラフをベースに線画を描く

今回のイラストは、キャラが複数描かれていますが、メインとなるのは中央の女の子キャラです。ポージングや身につけている小物を改めて吟味し、線画を丁寧に描いていきます。

A 線画を描くには、ラフがざっくりとしすぎているので、もう少し詳細な下描きをする。「G ペン TF」を使う。

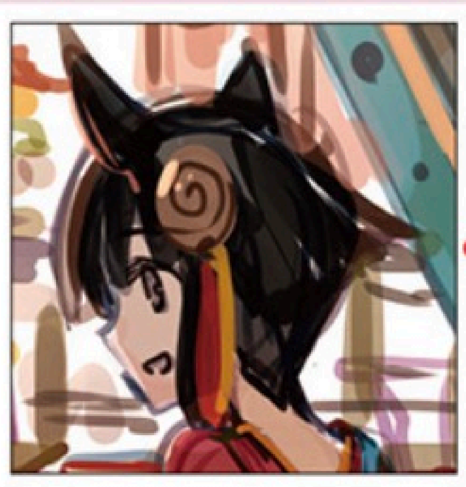
B ダウンロードブラシの「鉛筆 5 混合（P.20）」を使って線画を描く。和服をベースに、ケモミミやしっぽがある種族ならではの衣装の形状にして、オリジナリティも出していく。ショルダーバックをかけさせて、アンバランスさによる面白さも狙っている。

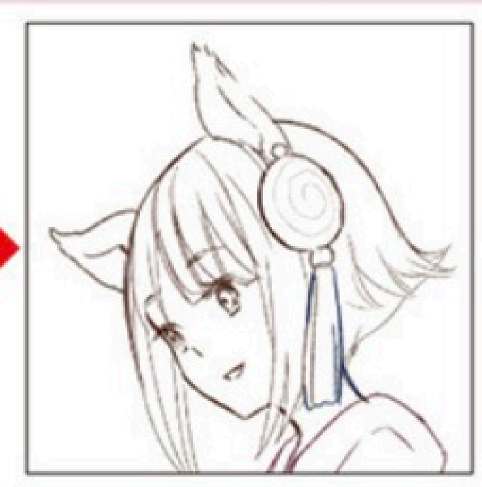




◎ POINT ◎ キャッチーさをアップ

キャラが横顔だと、いまいちキャッチーさが足りないと思い、斜めに顔を向けたポージングに修正しています。表情がよく見えたほうが、見てる人の目に留まります。





◎ POINT ◎ キャラを先に描く

私の場合、背景が主体のイラストであっても、まずキャラを描くことから始めることが多いです。背景が主体のイラストで、キャラを埋没させず目立たせるためには、常にキャラの色やポージングとの兼ね合いを考えて、背景を描いていかなくてはならないためです。

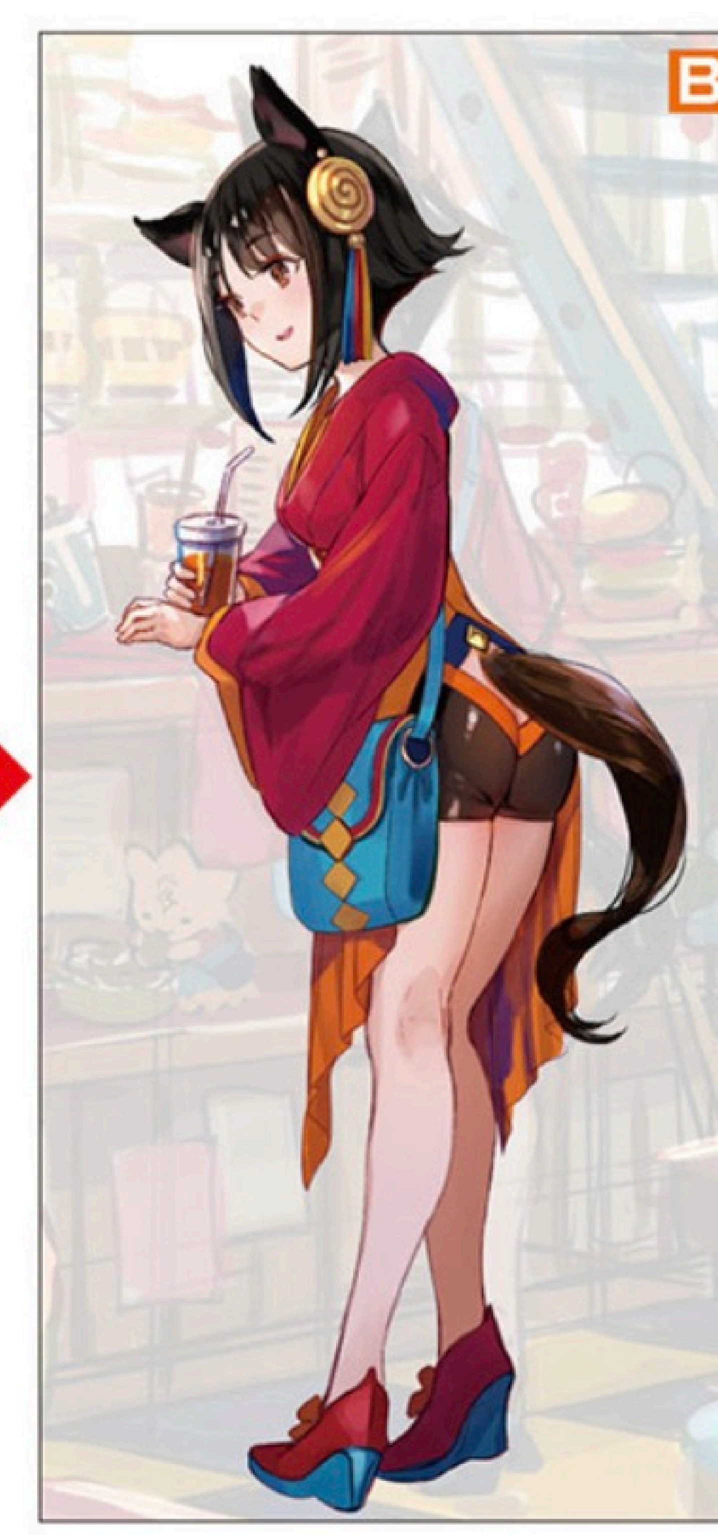
2-2 キャラの色を塗る

線画が描けたら、パーツ分けをしながら、キャラを塗っていきます。

A 下塗りをして、パーツごとにレイヤーを分けておく。

B 下塗りができたら、ダウンロードブラシの「四角水彩（P.20）」で細かい濃淡をつけていく。その後、筆ツール「水彩」グループの「透明水彩」を使ってなじませる。フワッとさせたい部分には、エアブラシツールの「柔らか」を使う。





◎ POINT ◎ 赤は目立つ

赤はとても目立つ色です。背景に埋没しないようにするため、主役級のキャラには赤い衣装を着せることが多いです。

3 店内の背景を描く

3-1 パース定規を使って線画を描く

キャラがある程度描き終わったら、背景を描いていきます。
まずは店内を描きます。庶民的でレトロな雰囲気をアナログ感のある線で表現していきます。

A ブラシは「鉛筆5混合」を使う。カウンターは、パース定規を有効にして描く。パース定規のおかげで、フリーハンドでもパースの狂いなく描ける。

B パース定規で引いたままの線だと、人工的すぎてしまうので、上から線を重ね描きしたり、線を少しゆがめてみたりしてアナログ感を出していく。
また、カウンターのフチの木材が削れたような跡を描き、長い間使われてきた古いカウンターであることを表現する。
なお、このときはパース定規を無効にしておく。

C 床の市松模様も、同じようにパース定規を有効にして描く。

D ほかの部分も、パース定規の有効・無効を上手に使い分けて描いていく。

◎ POINT ◎ キャラに近いモチーフから描く

キャラと背景との兼ね合いを上手に描くには、キャラに近いモチーフから描くのがコツです。
ここでは、カウンターから描いています。

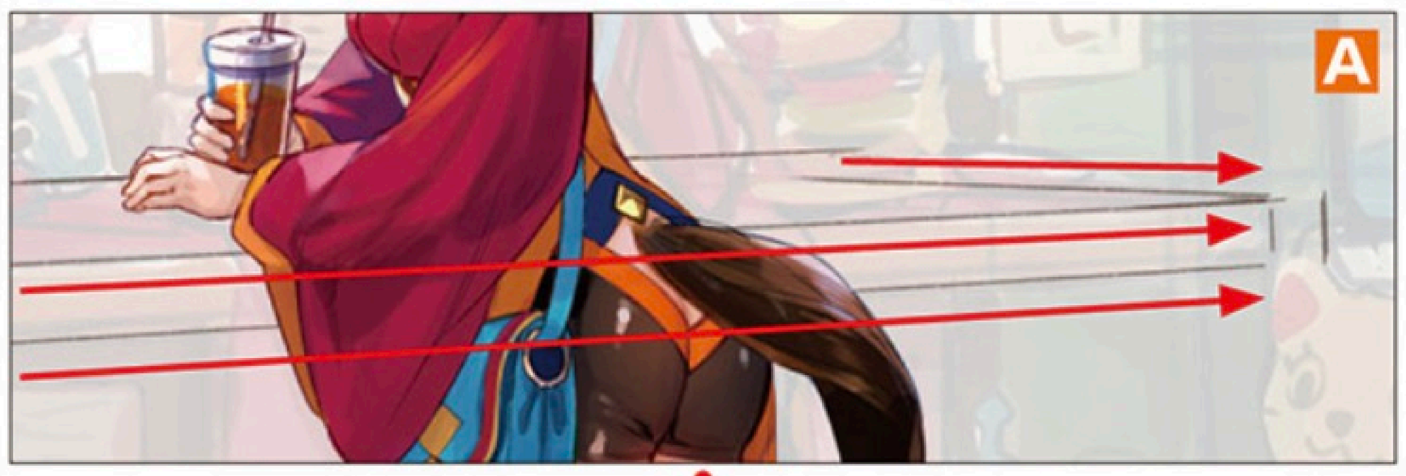
東洋らしさのコツ

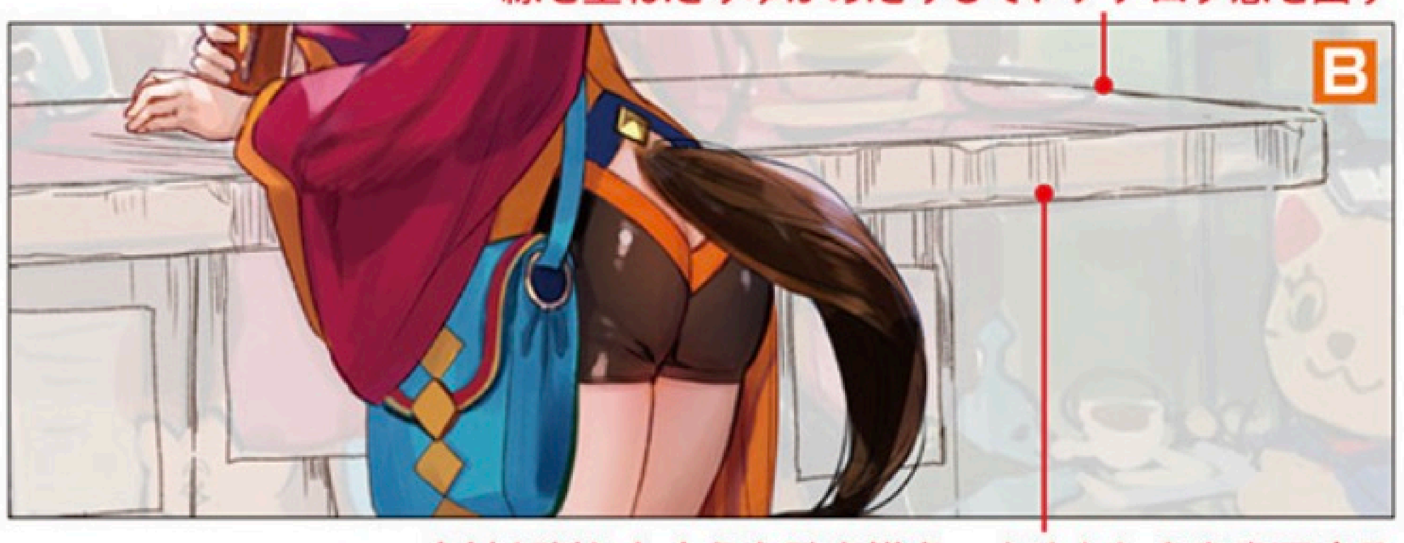
店内は、中国や日本の町に古くからあるような、庶民的な大衆食堂から着想を得ています。店内モチーフの配置や線の描き方を工夫して、古めかしさや親しみやすい生活感のようなものを表現しています。
たとえば、排気ダクトは、ツギハギっぽくしたり、過剰に凹凸をつけることで、使い古された感じを出しています。

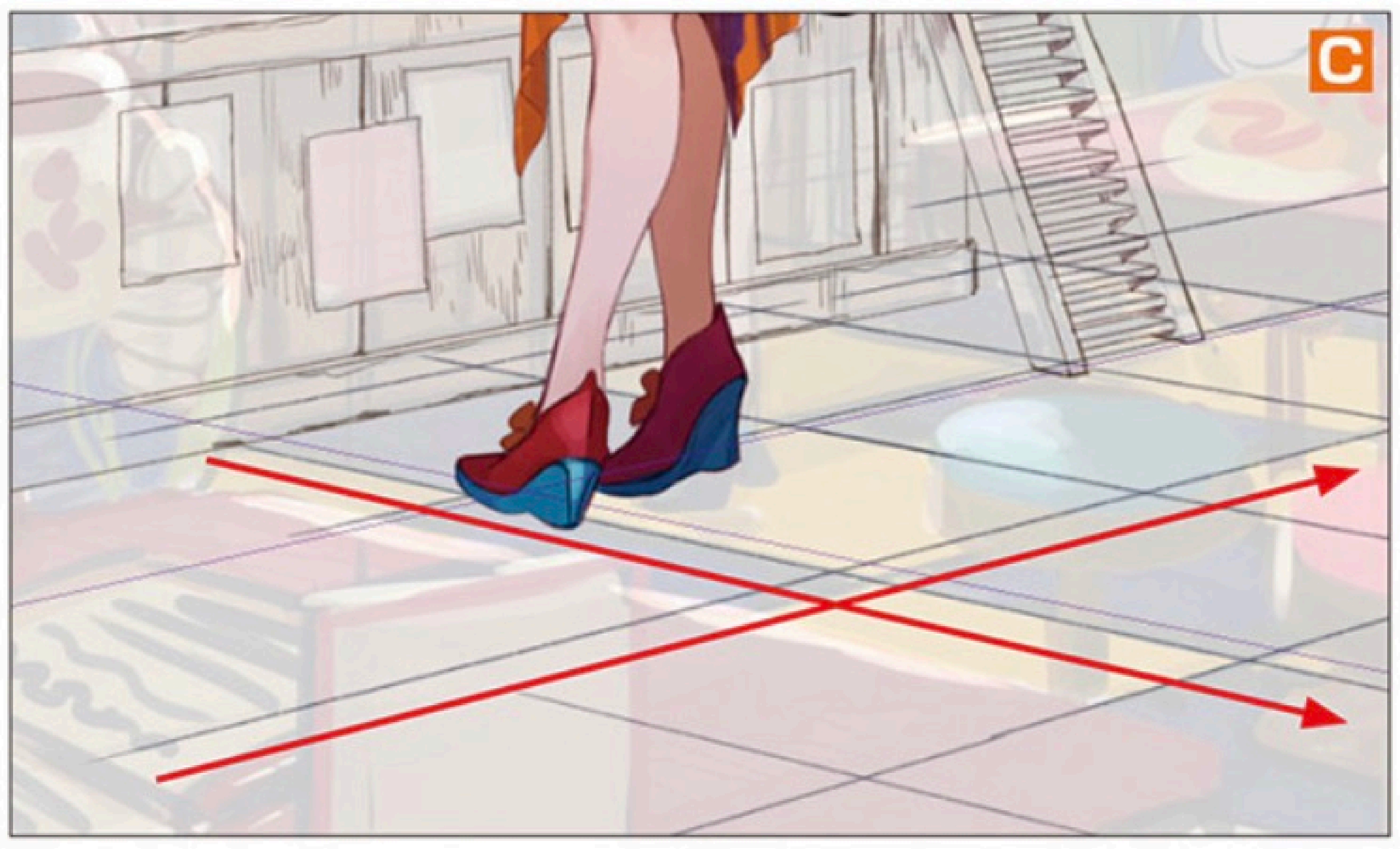


また、店の庇は、木の板を使った手作り感を表現するために、わざとガタガタなアウトラインになるよう板を並べています。あまり綺麗に並べないほうが、生活感や親しみやすさが出ると思います。
さらに、庇付近の蛍光灯は、シンプルなデザインの庶民的な形です。
このように、個々のモチーフひとつひとつに気を使うことで、イラストの完成度が高まり、世界観もストレートに伝わります。









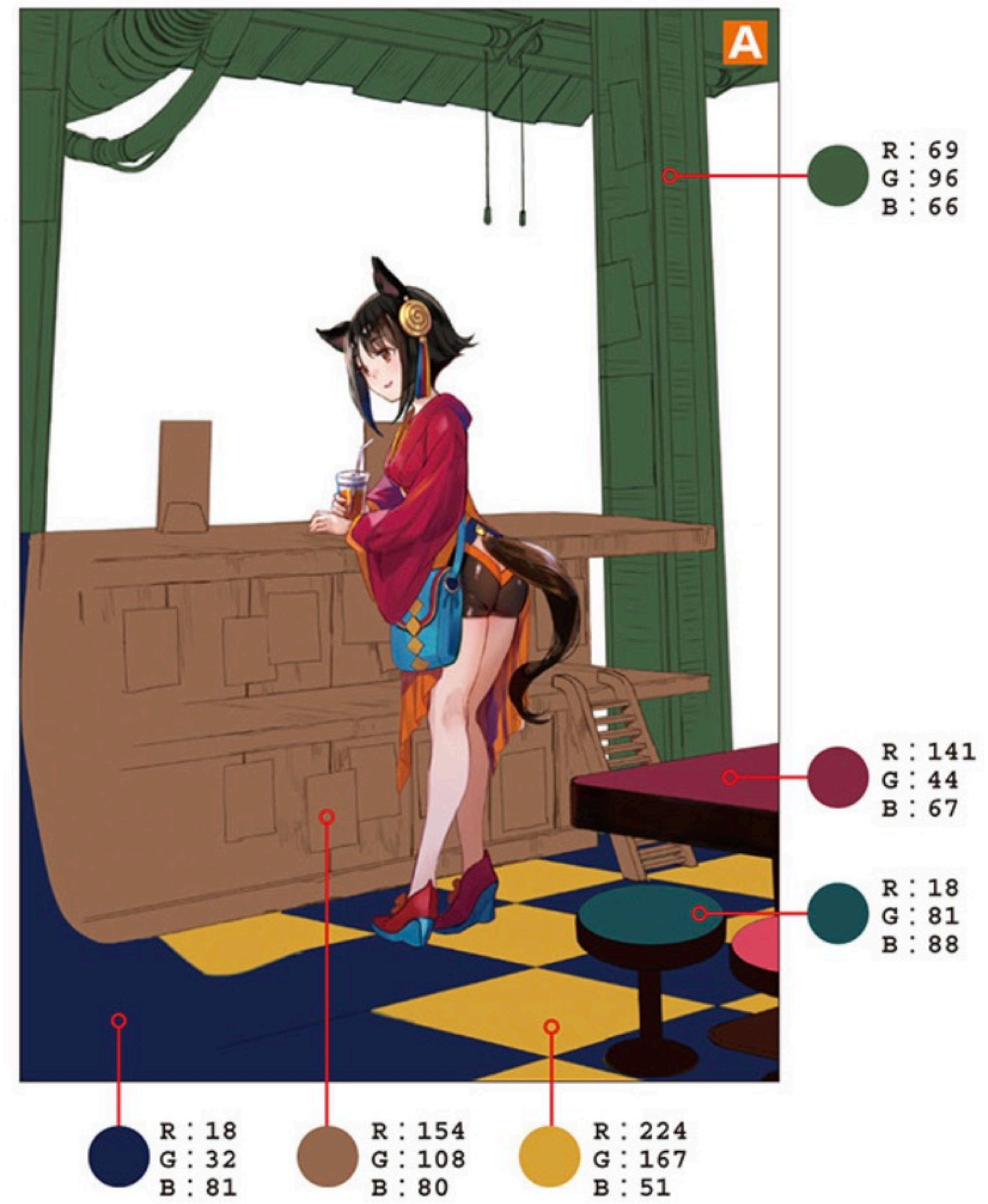


4 店内の色を塗る

4-1 下塗りをする

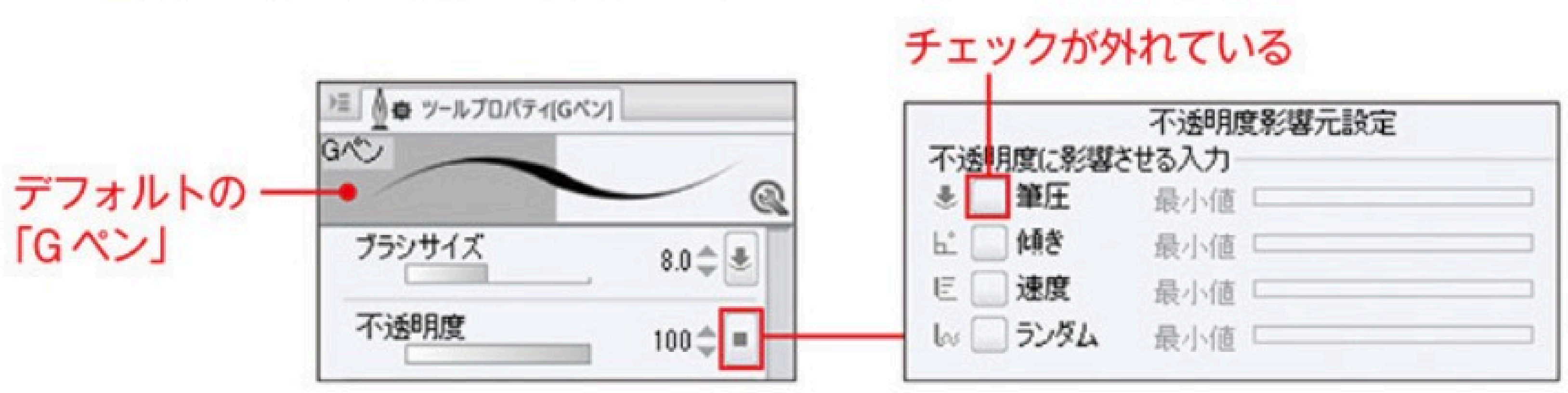
店内を塗っていきます。まずは、モチーフを塗り分けていきます。なお、塗る色は「1-4」の工程で決めた色を参考にしていきます。

A ペンツールの「Gペン」を使い、各モチーフの下塗りをする。細かいパーツは無視して、本当にざっくりと塗り分ける。



◎ POINT ◎ 下塗りするペンの設定

カスタムブラシの「Gペン TF」は、「不透明度影響元設定」の「筆圧」の項目にチェックを入れ、筆圧で不透明度が変わるような設定にしていますが、下塗りをするときのブラシは、ここのチェックが外れているデフォルトのペンツール「Gペン」を使います。



◎ POINT ◎ アナログ感のコツ

パーツごとに細かく塗り分けていないので、微妙なはみ出しや塗り残しができますが、それをうまく使うことで、よりアナログ感のある、温かみのあるイラストになります。

4-2 光源を意識して塗り進める

店内のモチーフを細かく塗り、濃淡をつけていきます。線画と同じように、メインキャラに近いところ（ここでは、カウンター）から進めていくのがコツです。2章のイラスト「まちあわせ（P.22）」でも解説したように、カゲをきちんと描き、キャラと背景の光源をきちんと合わせることが、自然さや空間的な奥行きを出すために重要となります。



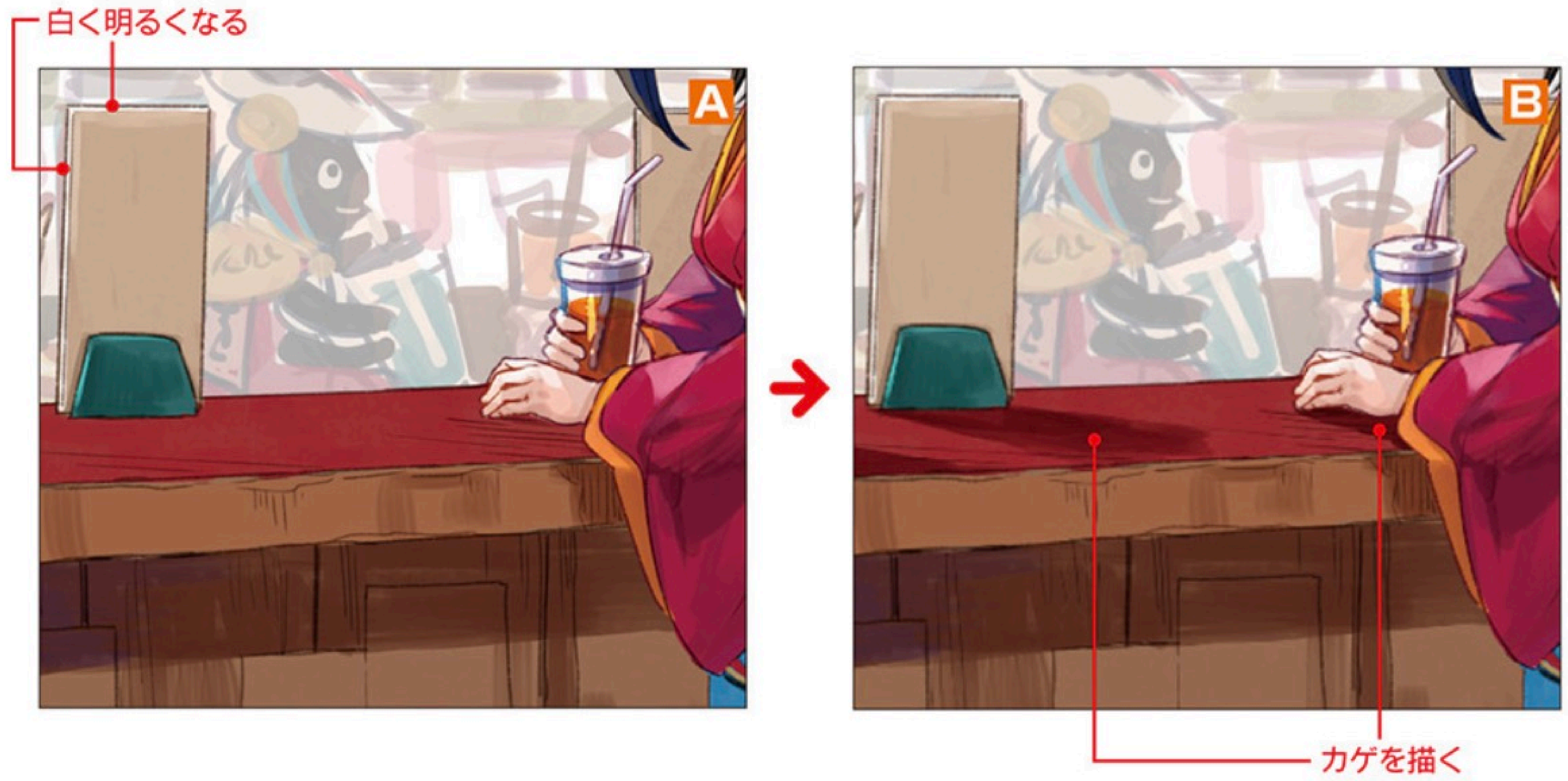
A 光源は左上奥。外から店内に光が差し込んでいるため、店内は逆光気味に暗くなる。

B まず、赤い天板を塗る。単なる塗りつぶしだと質感が生まれないので、「四角水彩」を使い、ザラッとした筆の跡を残しつつ色を置く。
カウンター側面には、天板のカゲを描き入れて立体感を出す。このイラストの光源はカウンター上部から入ってくる太陽光であり、カウンター側面はもともとカゲになっているので、実際はここまでハッキリとカゲは落ちない。しかし、立体感を出すために強調して描いている。
さらに、筆ツール「油彩」グループの「油彩平筆」を使って、カウンター側面に縦方向の線をサラサラッと引く。カウンターは木でできているので、その木目の感じを筆のタッチを用いて表現する。



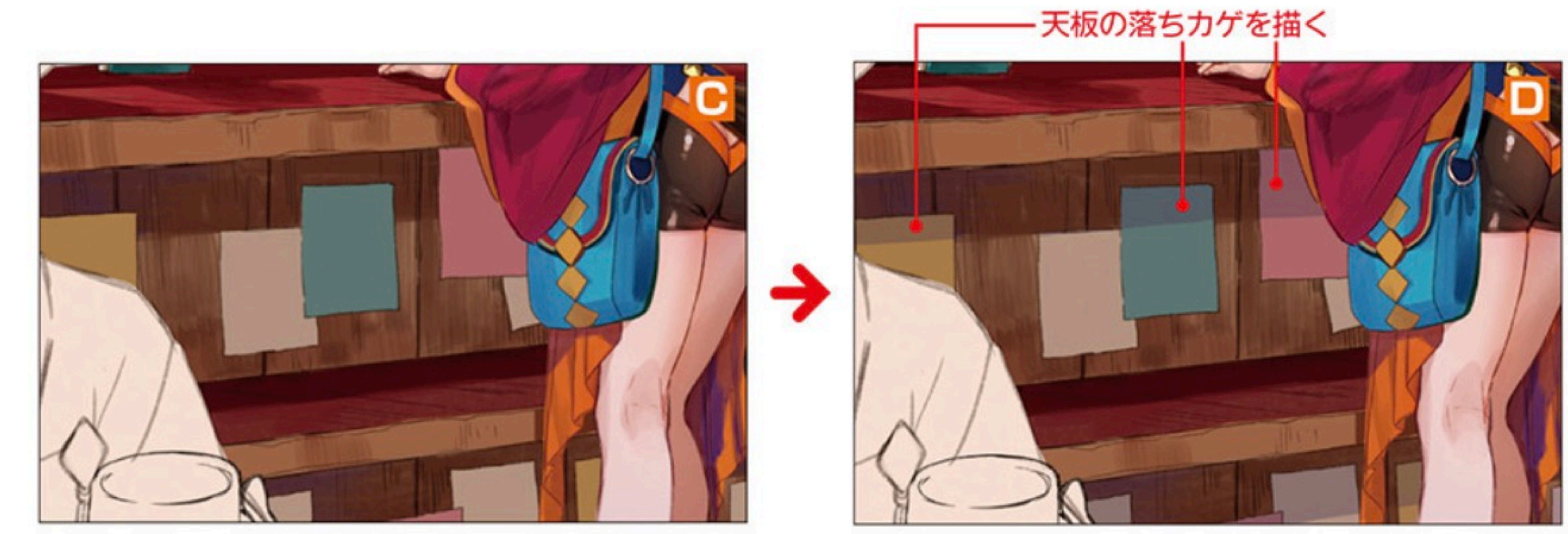
4-3 カウンターの小物を塗る

カウンター上の小物を塗っていきます。



A カウンターの上にあるメニュー表などの小物を塗る。ほかと同じように「油彩平筆」「四角水彩」をメインに使い、細かい部分は「Gペン TF」で塗る。
光は左上奥から入ってくるので、メニュー表の外周は白く明るくなる。

B メニュー表からカウンター天板に伸びるカゲ、キャラの手のカゲなどを描く。「乗算」レイヤーを使うことで、自然なカゲ色で描ける。



C カウンターの下に貼ってあるチラシを塗り分ける。後ほど細かい模様なども描き入れるが、この時点では塗るだけにする。

D 天板の落ちカゲも紫がかったグレーで描き入れる。すでに描いてあるカウンターのカゲと平行になるようにする。

◎ POINT ◎ 色彩遠近法の活用

天板のせり出している側面にうっすら明るいオレンジ色を入れることで、ほかよりも手前に見えます。これは、色彩遠近法（P.67）により、同じ茶色であっても、彩度が高いものほど手前に飛び出て見える性質があるためです。
逆に、カウンターの隅には藍色を塗り重ねています。これは、彩度の低い青系の色は奥に引っ込んで見える性質があるためです。
また、「カウンターの隅に彩度の低い色を塗ることで、キャラがいる中央を目立たせたい」「カウンターの色を単調にさせないように、差し色（P.53）として使いたい」などの意図もあります。



◎ POINT ◎ ラフの確認

塗りの作業中は、「サブビューパレット」を使って常にラフを開いておき、「1-4」の工程で決めた色イメージに相違が出ないようにしています。サブビューパレットは、［ウィンドウ］メニュー→［サブビュー］で表示でき、そこに画像ファイルを読み込む（ここではラフ）ことで使用できます。
また、「スポイトツール」で色をラフから取って塗ることも多いです。



◎ POINT ◎ カゲの色

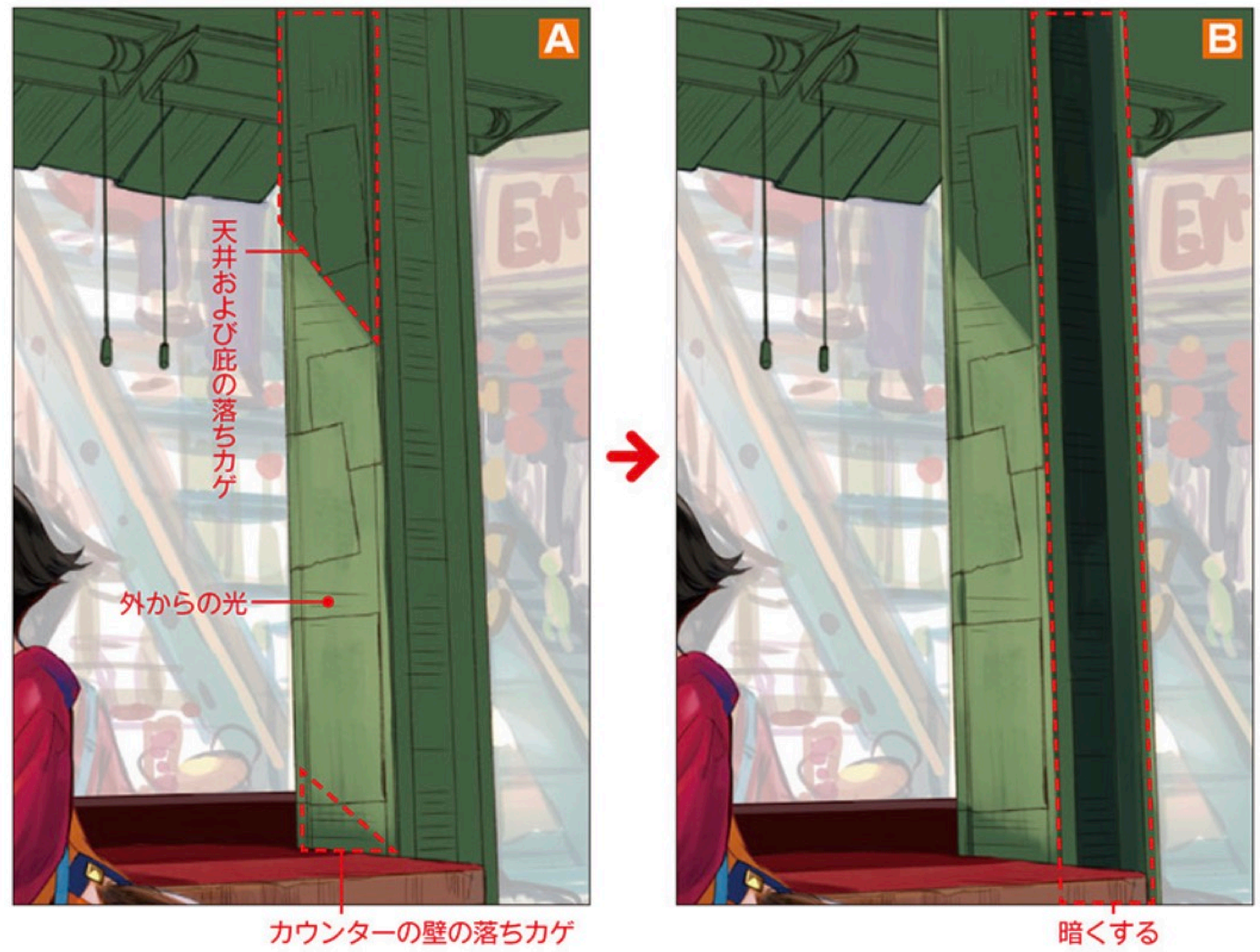
カゲ色には暗めの紫系や青系の色を用い、まったくの灰色や、黒色は使わないようにしています。なぜかというと、カゲに黒や灰色を使うと、色が濁り、透明感が損なわれるためです。
もちろん、カゲ色に黒を使用することが間違いというわけではありません。私のように、透明感や色の重なりを大事にする描き方には合わないというだけです。
キャラの黒髪など、黒が固有色のモチーフには使いますし、絵柄によってはカゲに黒をバンバン使ったほうがかっこよく決まることも当然あります。
イラストの描き方に間違いはありません。自分に合った色の選び方を探し出してみてください。

4-4 鉄柱を塗る

メインキャラに近いカウンター周りが塗り終わったら、カウンター横の鉄柱を塗ります。

A 鉄柱の側面に、外から入ってくる光を描き入れる。このとき、カウンターの天井および庇、壁の落ちカゲを忘れないようにする。

B カゲ色をどんどん塗り重ねて、立体感を出していく。光は左上奥から来ているので、光源とは逆の手前側の面を暗くすると柱の立体感が出る。



4-5 金属を塗る（排気ダクト）

画面左上にある排気ダクトを塗っていきます。金属は、反射による強めのハイライトと周囲の映り込みを意識して描くことで表現できます。

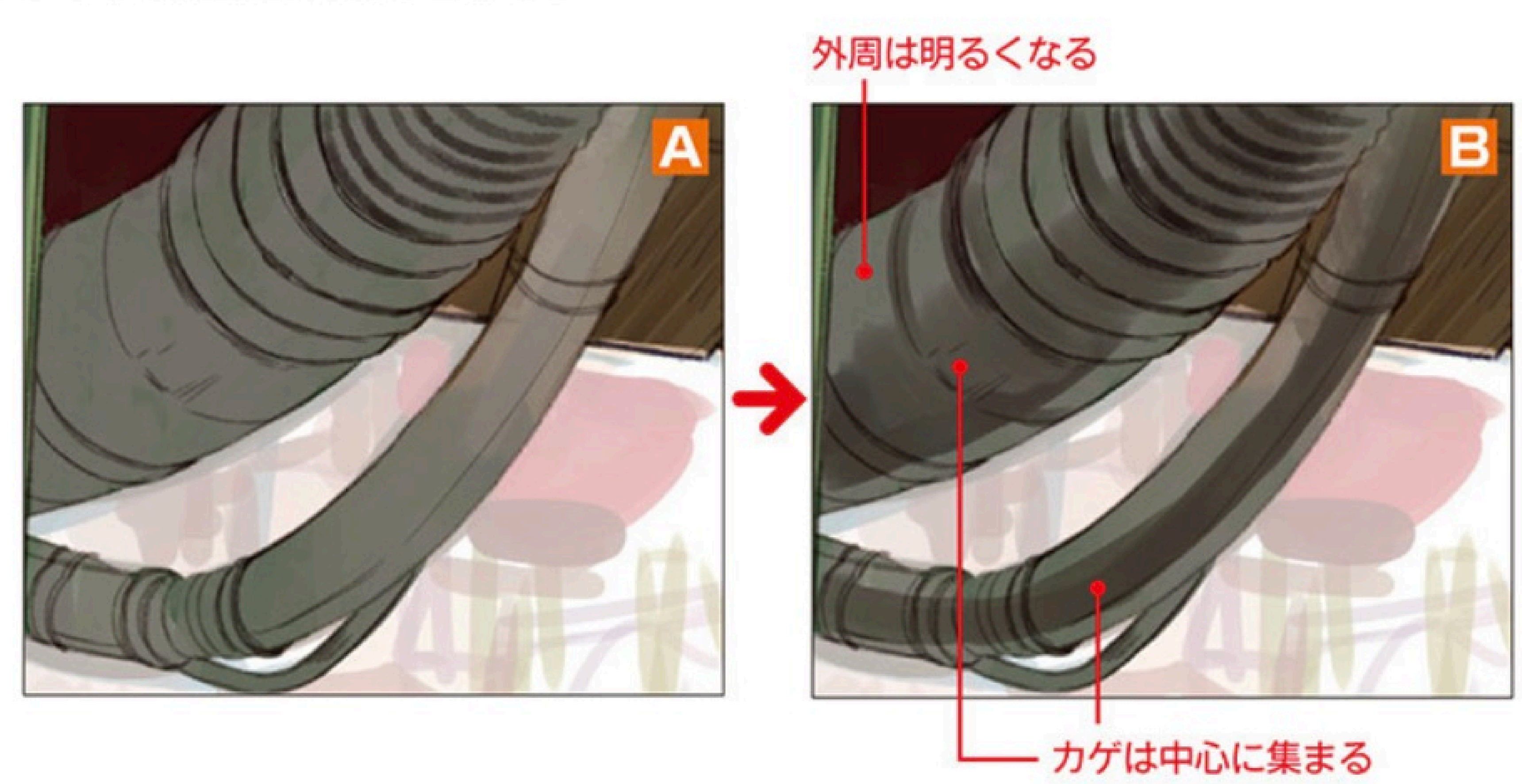
A 「油彩平筆」や「四角水彩」ブラシを使い、少し茶色の混じった灰色で下塗りをする。このとき、先に塗っていた緑色をうっすら残すような感じにすることで、色の複雑さを出している。
また、アナログ感を出すために、筆のタッチもあえて残して色ムラを出す。

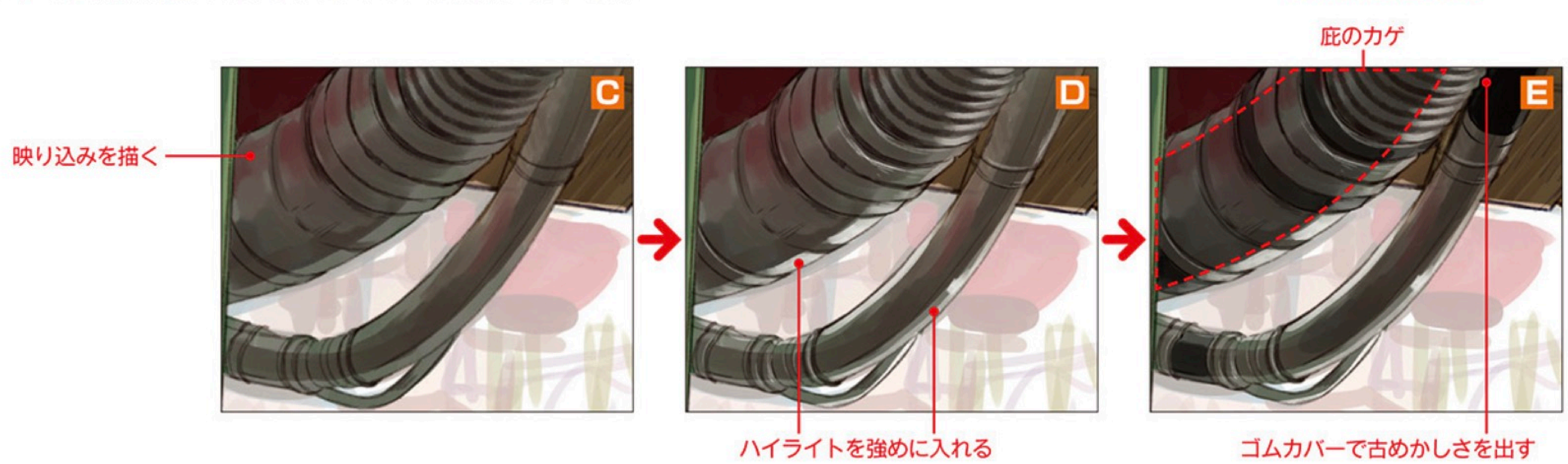
B カゲを描く。逆光かつ円柱状の物体なので、カゲは中心付近に集まる。逆に、外周付近は明るくなる。

C 金属なので、周囲の色が映り込む。庇の左側の赤色を「スポイトツール」で取り、排気ダクトに塗る。

D 細い「Gペン TF」を使い、ハイライトを強めに入れる。排気ダクトの外周や凹凸のキワに、キュッと白でハイライトを入れる。

E 使い古した感じを出したかったので、ところどころに黒いゴムカバーをつける。
また、排気ダクトの手前側は庇のカゲに入るので、手前側にカゲを落とす。





4-6 その他のモチーフを塗る

A 床に、カウンターとキャラのカゲを落とす。カゲには暗めの紫色を使う。

B 庇は、カウンターと同じく、「四角水彩」や「油彩平筆」を使って木目の質感を出しながら塗っていく。茶色１色だけでなく、少し明るめのオレンジや、灰がかった茶色など、さまざまな色を混ぜるようにすることで、色の複雑さや深みを出す。また、左上奥から光が入ってきているので、メニュー表と同じように、板の外周を明るくするのを忘れずに。





4-7 店内背景とキャラのバランスを調整する

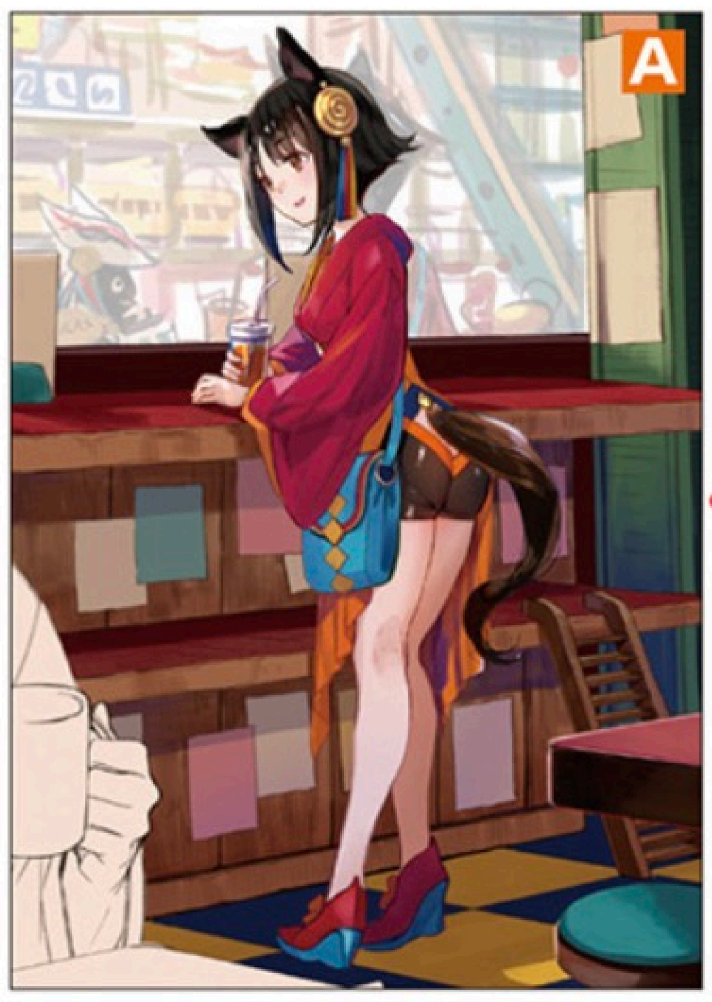
ここで全体のバランスをチェックし、背景とキャラをなじませていきます。店内は基本的にカゲになっているのに、キャラが明るすぎますね。キャラにカゲを落とし、さらに、光の当たっている部分は明るく残してメリハリをつけます。

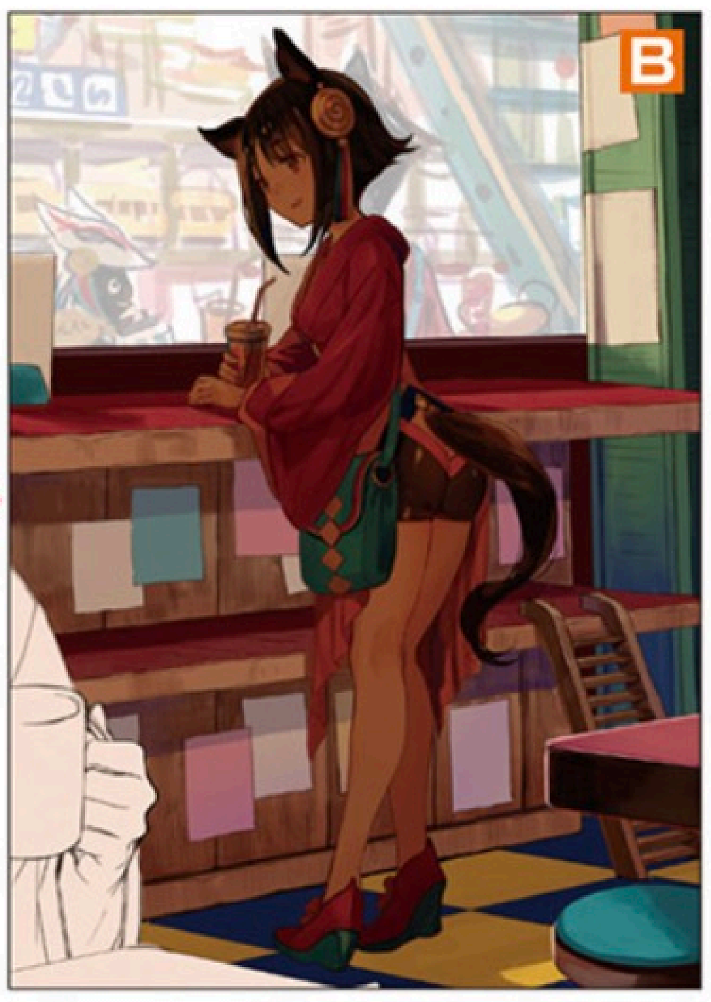
A 店内に比べてキャラが明るすぎる。

B キャラを描いたレイヤーに合成モード「乗算」のレイヤーをクリッピングし、茶色で塗りつぶす。

C 塗りつぶしたレイヤーの不透明度を「47%」に下げて、色を調整する。

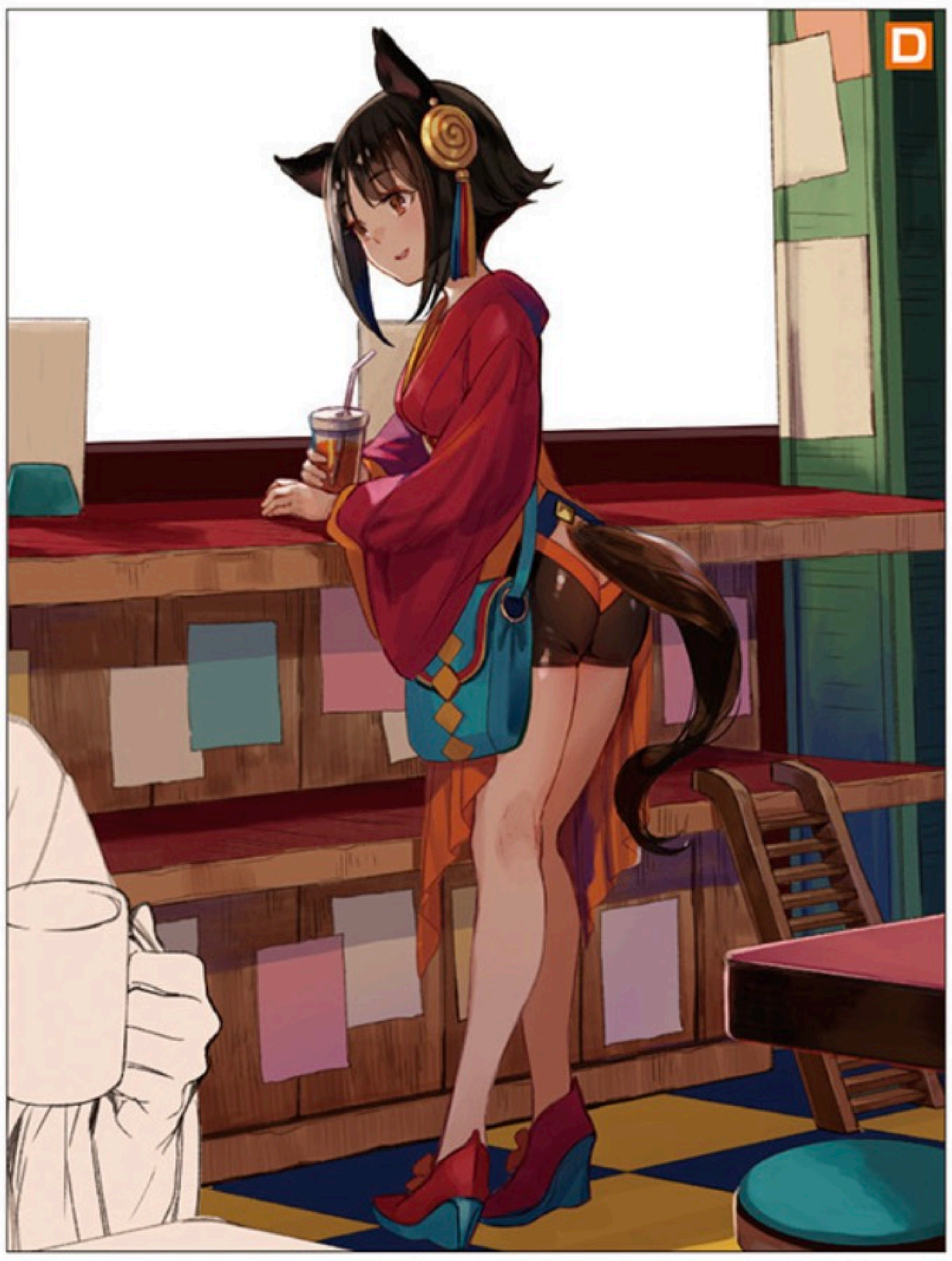
D 光が当たっている顔や髪のキワ、手の一部のカゲを消しゴムで消す。さらに、ホットパンツや、金属の髪飾りのハイライト部分もカゲを消す。
これで、キャラが背景になじむ。





乗算レイヤーを使い、茶色で塗りつぶす





◎ POINT ◎ レイヤー数を抑える

塗り分けや塗り重ねでその都度レイヤーを作成していると、かなりの数になってくるかと思います。レイヤーは多すぎても作業がやりにくくなってしまうので、適宜結合しましょう。
ここでは、この時点で店内背景とキャラの色がほぼ決まったので、それぞれ線画、塗りのレイヤーを結合してまとめてしまっています。

5 モブキャラ（脇役）や小物を描く

5-1 店内にいるモブキャラ達を描く

メインキャラの周囲のモブキャラを描きます。ファンタジー感を出すために、不可思議で面白い造形にしてみました。

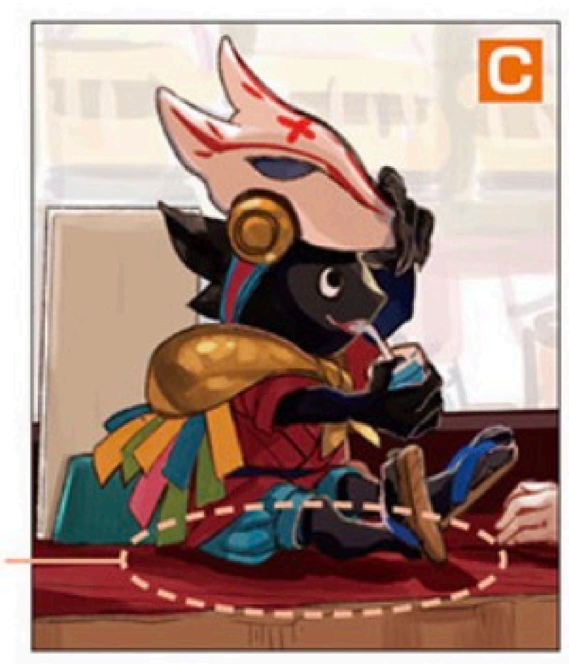
A モブキャラ達も、これまでと同様に線画→塗りと行っていく。

B 人間大のサイズと小さいサイズのキャラ達が共存する、ファンタジーならではの世界観にした。

C キャラが描けたら、ほかと同様にカゲを描く。カゲをきちんと描き、キャラと背景の光源をきちんと合わせる。







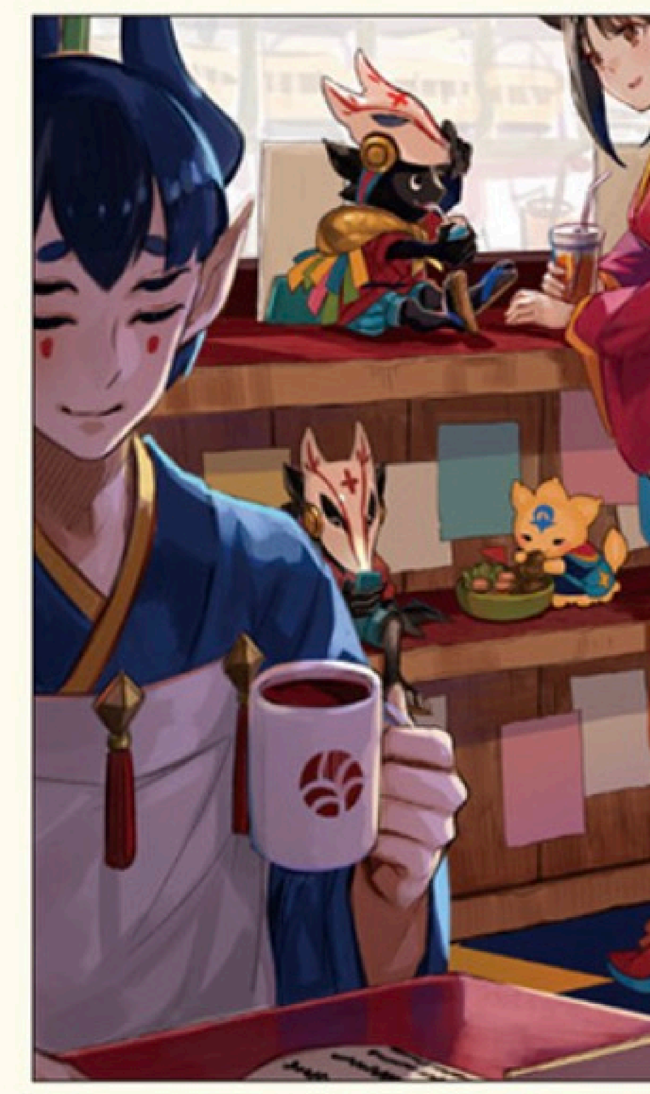
カゲを描く

東洋らしさのコツ

小さいモブキャラ達にも和服をベースにした衣装を着せ、狐面や唐草模様の風呂敷などのアイテムを持たせることで東洋らしさを出します。
さらにカラーリングを、「五色」をベースにすることでも東洋らしさを出しています。「五色」については、P.70 も参照してください。

東洋らしさのコツ

左側手前にいるモブキャラは、メインのケモミミの女の子と同じく、普通の人間っぽくしたくなかったので、四つ目のお兄さんになりました。
和服の「狩衣（かりぎぬ）」をアレンジした衣装で、東洋らしさを出しています。



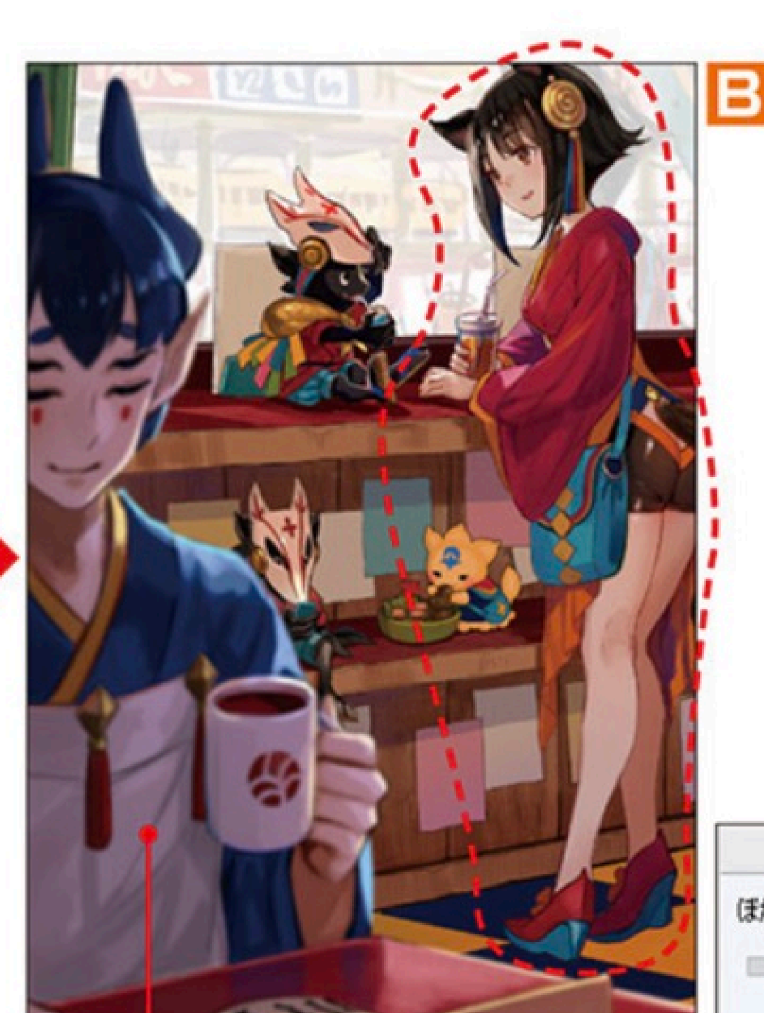
5-2 手前のキャラをぼかす

左側手前のモブキャラをぼかしていきます。これは、ピントが合っていないモチーフはぼける、という写真の「被写界深度（P.40）」を利用した技法で、イラストのメインとなるモチーフ（ここでは、中央の女の子）より手前のモノ、または奥のモノをぼかすことで、見る側の視線をメインのモチーフに誘導する効果があります。

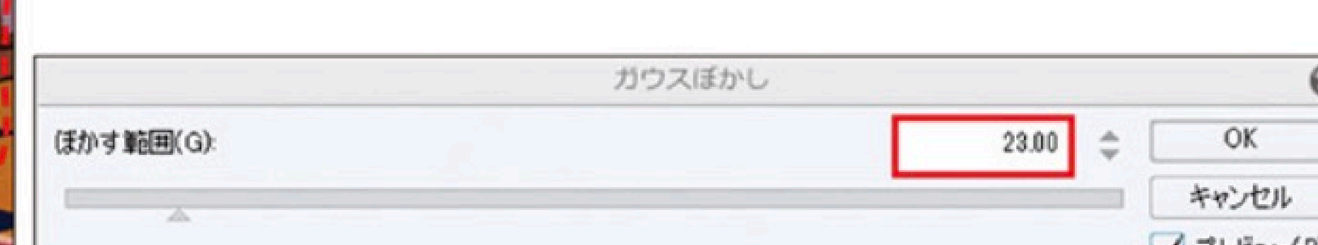
A 手前のモブキャラを描いたレイヤーをすべて結合し、［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし（P.16）］をかける。これで、手前のモブキャラがぼけて、視線が中央の女の子に集まる。

B ここでは、［ガウスぼかし］の「ぼかす範囲」を、「23」にの設定した。



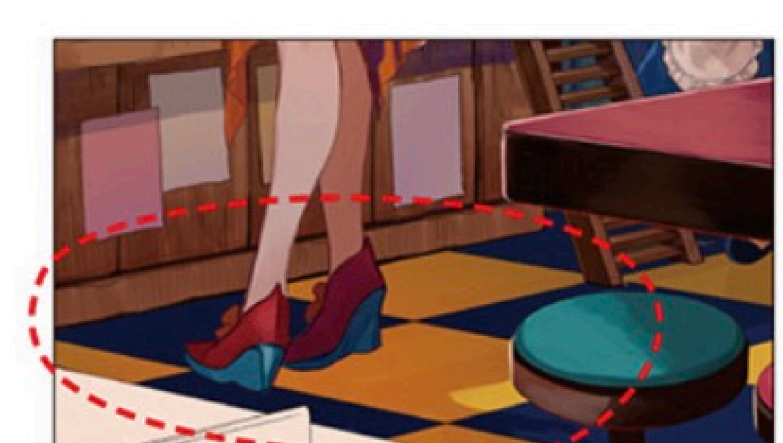


手前がぼけることで、視線がメインに集まる



◎ POINT ◎ 彩度を考える

合成モード「オーバーレイ」のレイヤーを新規作成し、女の子の足元のカゲに、エアブラシで明るいオレンジ色を入れました。彩度の高い色のほうが目立つので、メインとなるキャラを目立たせる意図があります。
目立たせたいところの彩度は高く、目立たせたくないところの彩度は下げることを意識しています。



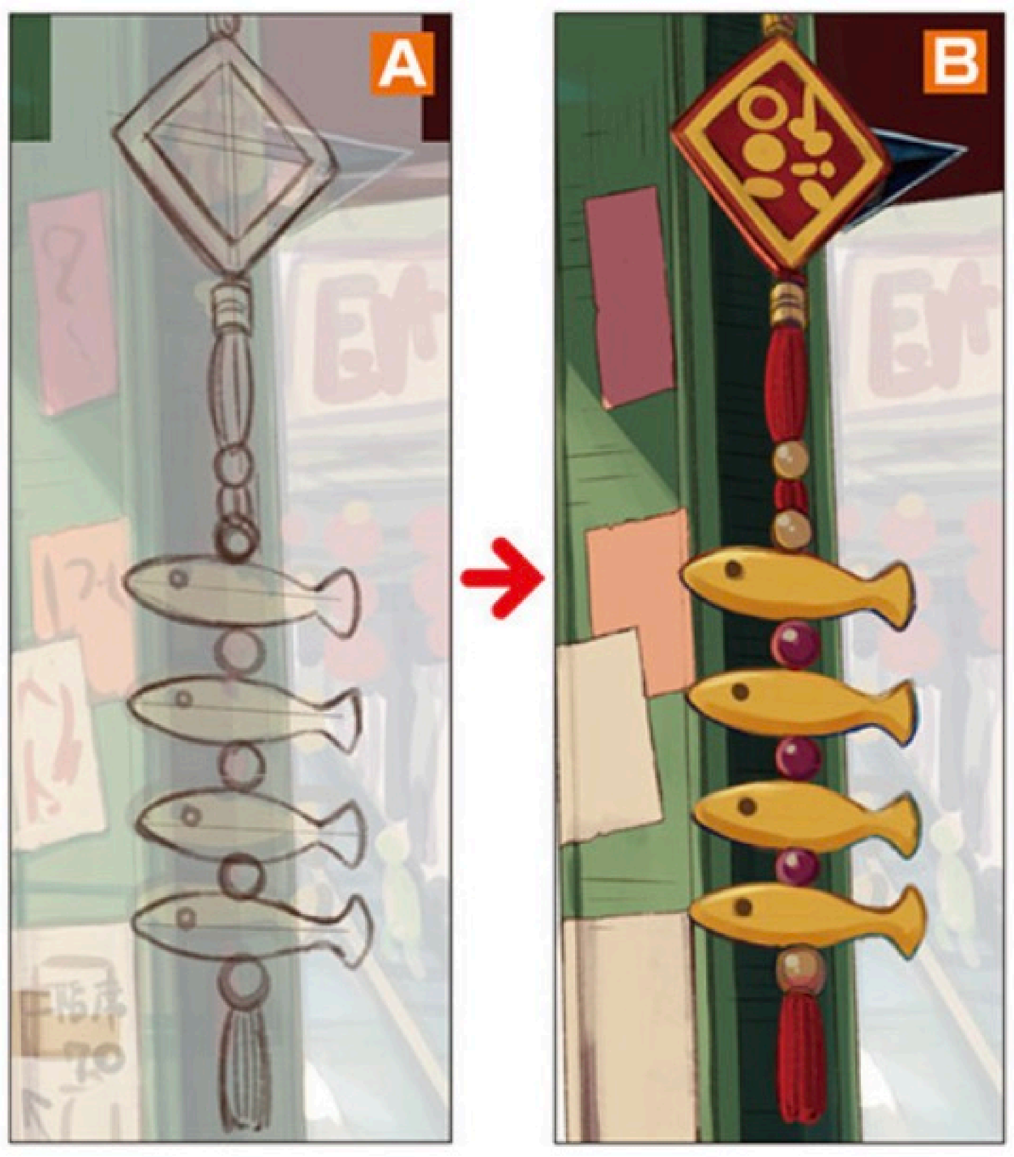
目立たせたいところの彩度を、ほかより高くする

5-3 実際にあるモノを参考にモチーフを描く

店の入り口の鉄柱にかかった縁起飾りは、実際にあるモノを参考にして描いています。

A 全体に大分色がついてきて、新たなモチーフを描くには少し描きにくい。そこで、描きやすいよう白色レイヤーを下に敷きつつ、まずは線画を描く。

B ほかと同じように色を塗る。描き終わったら、下に敷いた白色のレイヤーは削除する。



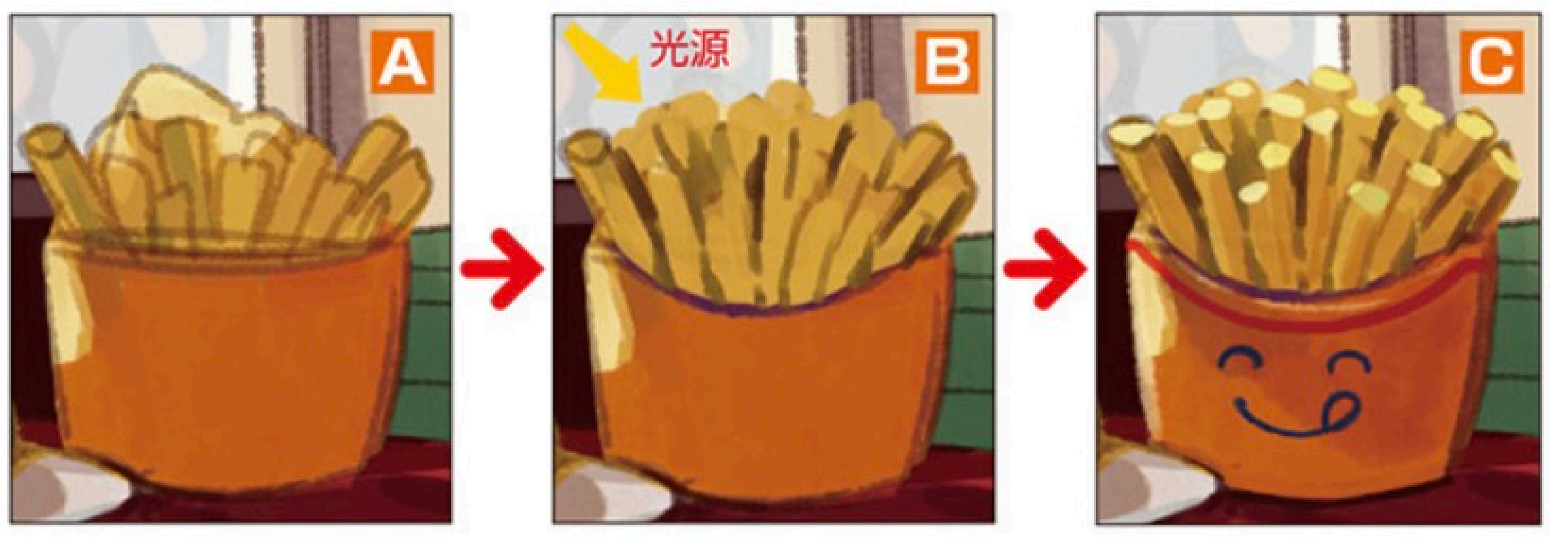
東洋らしさのコツ

これは、実際に中華圏でよく使われている縁起飾りを参考にしています。このように、実際にあるモノを参考にするのは、発想の入り口にもなりますし、その国らしさをわかりやすく表現できます。



5-4 食べ物も光源を意識して描く

食べ物などのモチーフですが、細かい描き込みはせずとも、光源の向きだけは常に意識して描きましょう。イラスト全体で見れば些細な部分ですが、光源の向きがほかと揃っていないと違和感が出てしまい、結果的に完成度も低くなってしまいます。
食べ物はいろいろあるので、ここでは、ポテトを例に解説します。



A ざっくりと下描きをしたら、ベースカラーで塗り分ける。厚塗りの要領で塗り重ねていくので、下描きとベースカラーはレイヤーを結合する。

B ポテト同士の隙間のカゲをしっかりと描く。光源は左上奥なので、ポテトの右側面にカゲができる。

C 明るい黄色を使い、光の当たるポテトの上面にハイライトを入れて密集感を出す。

D ほかの食べ物も光源に注意して描く。店内がほぼ仕上がってきた。



東洋らしさのコツ

ファストフード店やファミリーレストランっぽい雰囲気を出したかったので、食べ物はそれらの店にあるようなメニューをチョイスしました。
東洋らしいモチーフで構成したキャラや建物とのギャップが出て面白いかなと思い、あえて洋食です。



6 店の外側を描く

6-1 世界観に合った階段を描く

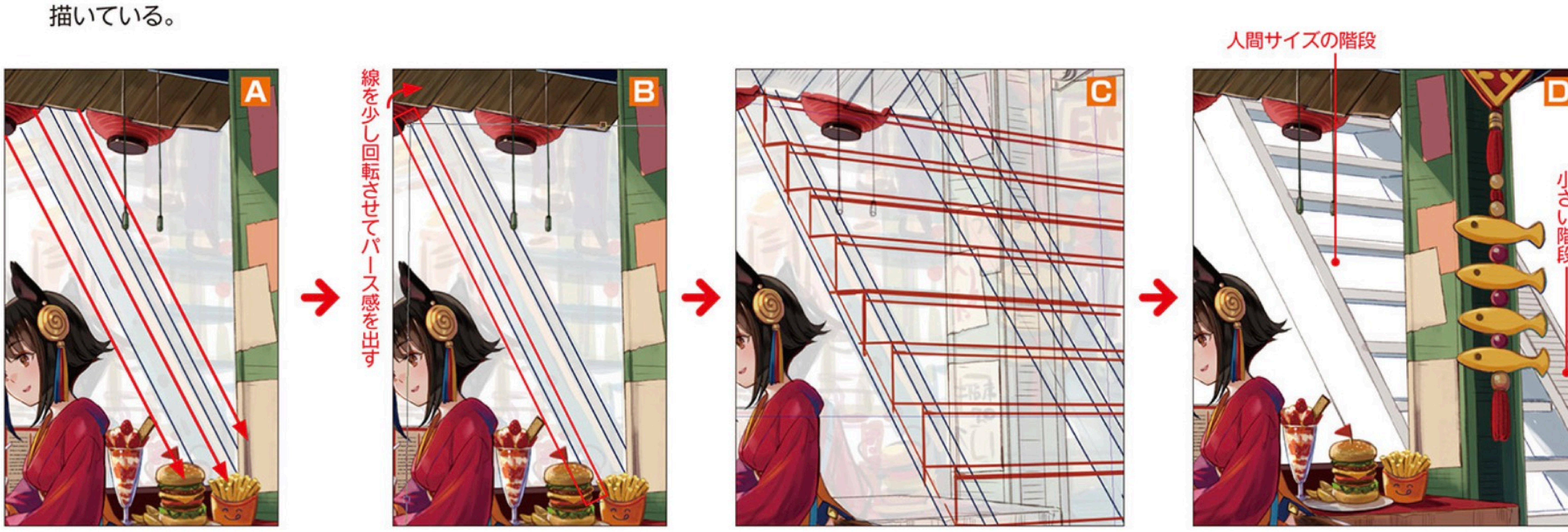
店内がほぼ描き終わったので、ここから、店の外側を描いていきます。
まずは店の外の階段を描きます。この世界では、人間大のサイズと小さいサイズの種族が共存しています。そのため、それぞれの種族に対応した設備を用意する必要があります。階段などはわかりやすく、2 種類の階段がくっついている設計です。
階段を正確に描く際は、消失点を別途設定する必要がありますが、今回のイラストは高さのパースがとても緩やかなので、階段側面にパースが効いていなくてもそれっぽく見えます。

A 図形ツールの「直接描画」グループにある「直線」を使い、平行に線を 3 本引いて、階段の側面を作る。

B 側面下部の線をほんの少し回転させてパース感を出し、より自然な感じを出す。

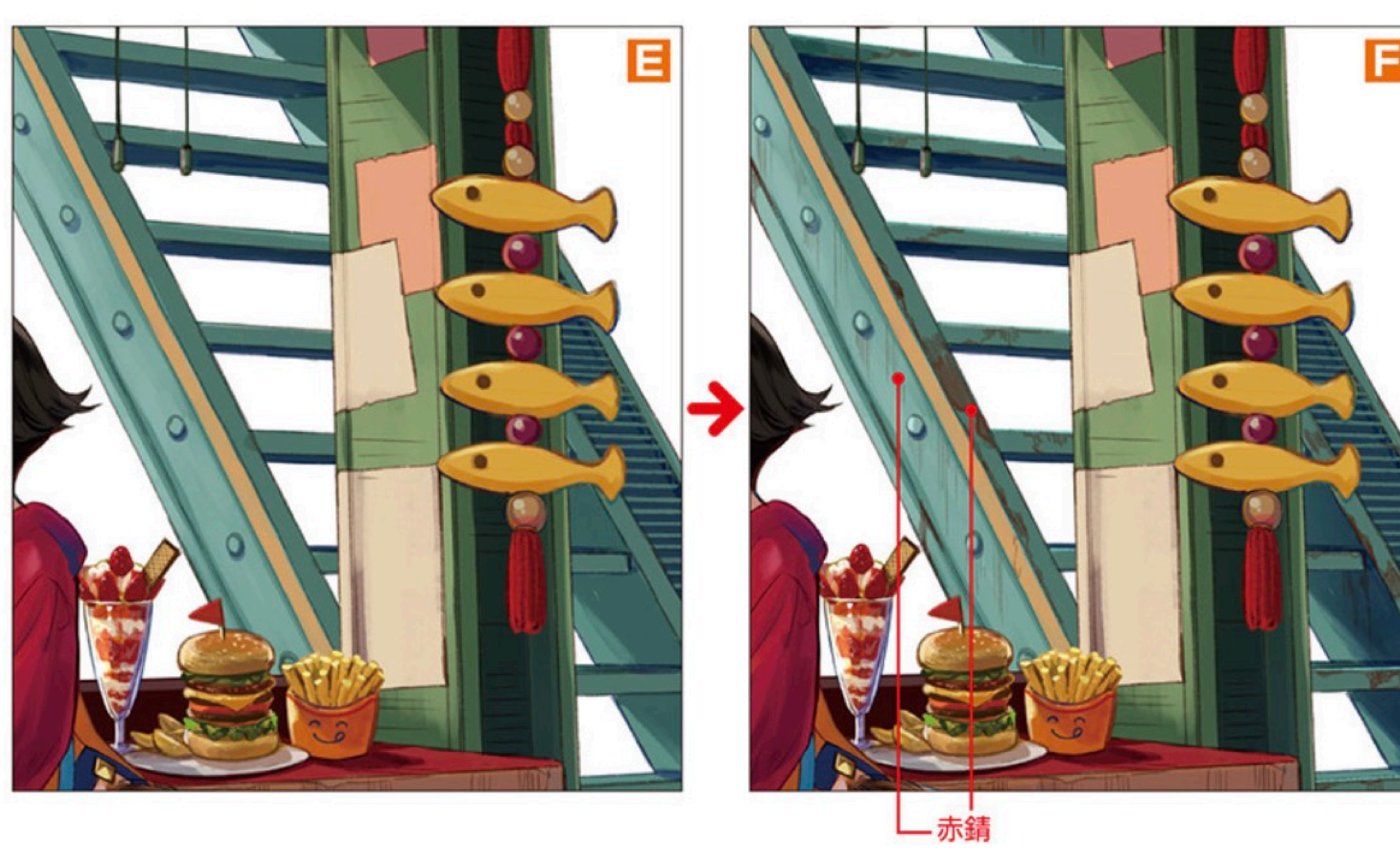
C 奥の側面も同じように描き、 パース定規を有効にし、スナップさせながら階段のステップを描く。まずはラフを描く。

D ラフに沿って、階段の線画を清書していく。ざっくりとモノクロのカゲを入れて、立体感を確かめる。階段は、種族に合わせた大小 2 種類のモノを描いている。



E 店内のモチーフと同じように色を塗る。

F この店のあるあたり一帯が、レトロな雰囲気を残す区画なので、店内と同じように階段にも使い古された感じを出していく。筆のタッチを残して、質感を出すことに加え、細めの「鉛筆 R（P.20)」ブラシでところどころに赤錆を描写し、古びた階段であることを表現する。



6-2 階段の奥の建物を描く

階段の奥に、隣の建物を描きます。こちらも飲食店です。
描けたら、空気遠近法（P.67）を使って遠近感も出していきます。

A これまでと同様に線画→塗っていく。参考にするラフがわかりにくければ、もう１段階下描きを行って、徐々に形をはっきりとさせていく。

B ここから遠近感を出していく。奥の建物を描いたレイヤーの上にレイヤーを新規作成する。

C 奥のお店全体を黄土色で塗りつぶす。

D 合成モードを「比較（明）」にし、不透明度を下げると、奥の建物を白っぽくかすませ、空気遠近法による遠近感を出すことができる。









◎ POINT ◎ 比較（明）の活用

「比較（明）」は、下の色を抑える効果があるので、空気遠近法でよく用いる合成モードです。

東洋らしさのコツ

手前の飲食店が入っている建物と、奥の建物は渡り廊下で行き来できるようになっています。これは、階段の隙間から渡り廊下を見せることで表現しています。隣接したビルがつながって行き来できるというのは、香港の九龍城砦を彷彿とさせてロマンがありますよね！



東洋らしさのコツ

赤提灯を建物の軒先にぶら下げると、それだけで東洋らしさがアップします。



東洋らしさのコツ

奥の建物の店内の壁はタイル貼りでレトロな感じにし、椅子もプラスチックの安っぽいものにすることで、大衆向けの店らしさを出しています。こういった雰囲気は、台湾を旅行した際に撮影した飲食店の写真を参考にしています。



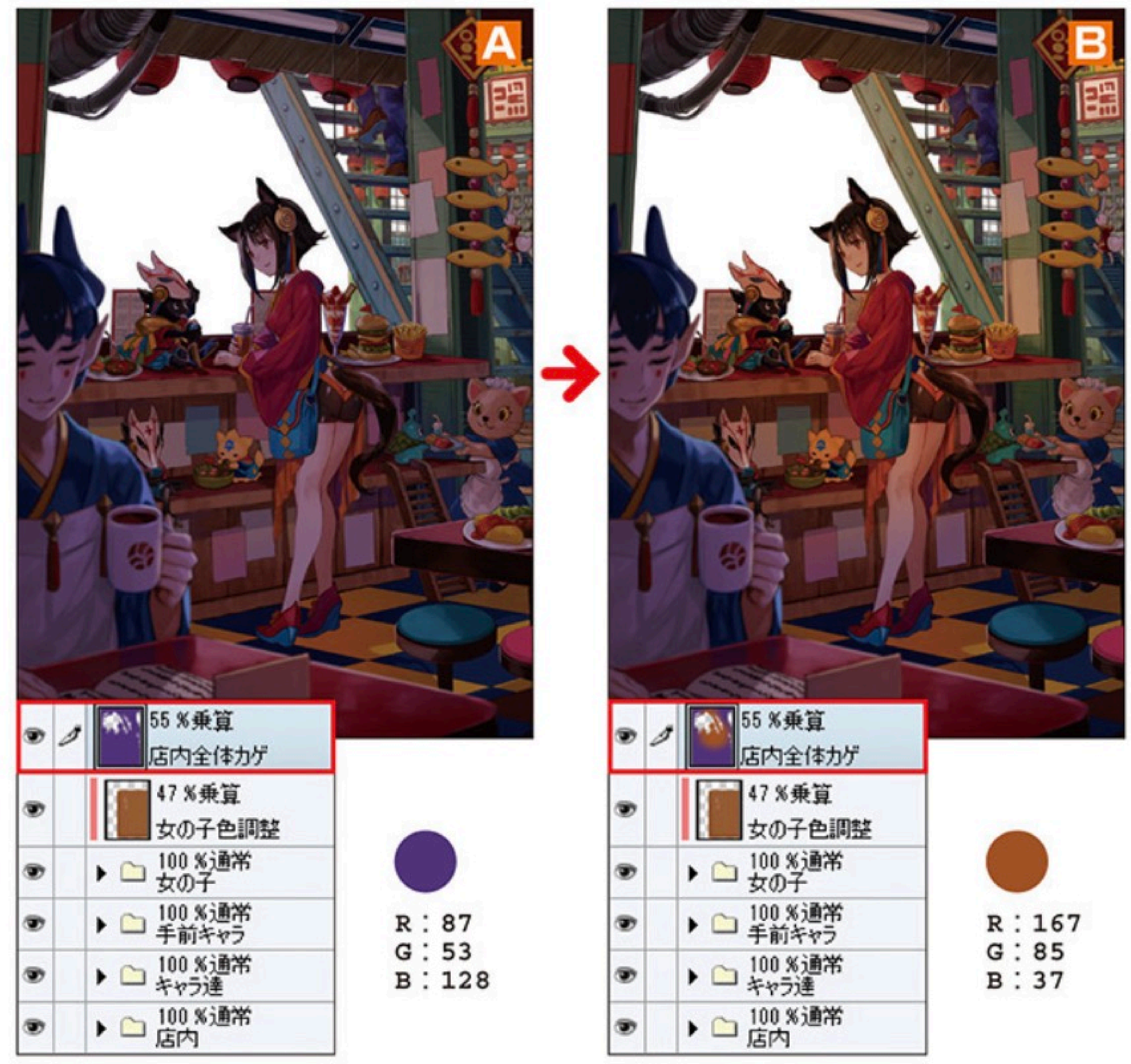
7 画面全体の立体感を出す

7-1 店内全体にカゲを入れる

手前の店全体にカゲを入れ、画面全体の立体感を強調していきます。
しかし、単に暗くしてしまうとメインとなる中央の女の子が目立たなくなってしまうので、そこにはオレンジ色を塗って彩度を高め、視線が集まるようにしていきます。

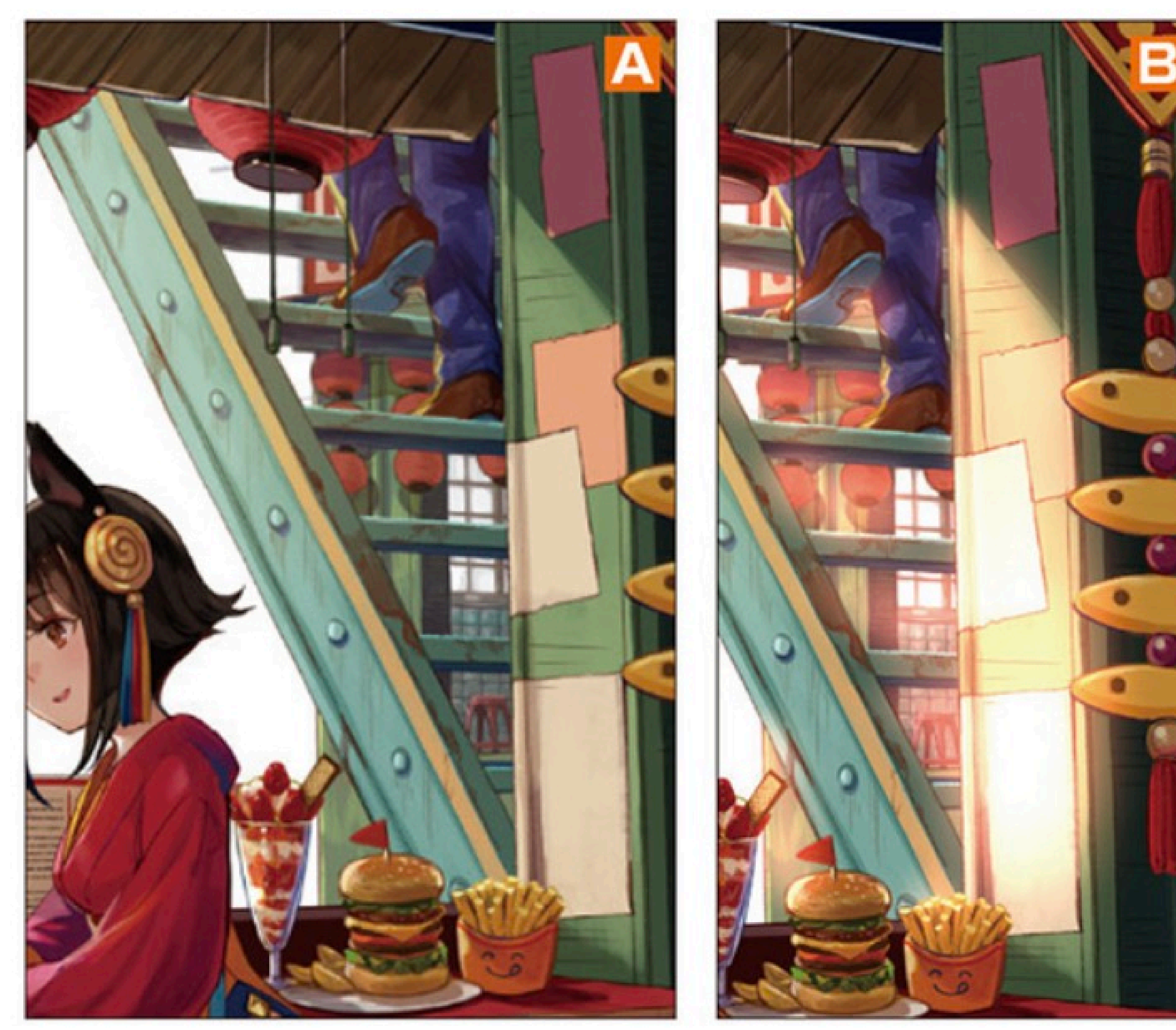
A 店内を描いたレイヤーの上に、合成モード「乗算」のレイヤーを作成し、店内全体に紫色でカゲを入れる。不透明度はバランスを見て下げて調整する。

B メインとなる女の子キャラを中心に、エアブラシツールの「柔らか」でオレンジ色を塗る。女の子に視線が集まるようにする。



7-2 光の当たる部分を強調する

「**7-1**」の工程で作成したカゲレイヤーの、光が当たっている部分を削ります。具体的には、カウンターの天板（ただし、食べ物やお皿のカゲまで削らないよう注意）、蛍光灯や排気ダクトのハイライト、鉄柱やテーブル、椅子の光が当たっている面などです。
そして、明るい部分を強調していきます。カゲになる部分と光の当たる部分の差が出ることで、立体感がより強調されると共に、画面にもメリハリが出ます。カゲと光をオーバーに入れると、何気ない１シーンでもドラマチックな画面になります。



A 鉄柱などの光の当たっている部分のカゲを消しゴムツールで削る。

B 合成モード「加算（発光）」のレイヤーを使い、エアブラシツールの「柔らか」でキャラや食べ物、テーブル、椅子、床などにフワッと光を入れたり、細い「鉛筆R」ブラシを使って、カウンターのキワや、食べ物のキワ、服のシワなどにハイライトを描き入れる。



C キャラ付近の彩度を高め、キャラを目立たせていく。合成モード「オーバーレイ」のレイヤーを新規作成する。

D エアブラシツールの「柔らか」を使って、女の子を中心に鮮やかな赤色を塗る。



◎ POINT ◎ オーバーレイの活用

「オーバーレイ」は、上から色を追加したいときに重宝する合成モードです。オーバーレイを使い、目立たせたい部分にサッと彩度の高い色を塗るだけでも大分違いますよ！

8 遠景を描く

8-1 遠景を3層に分けて考える

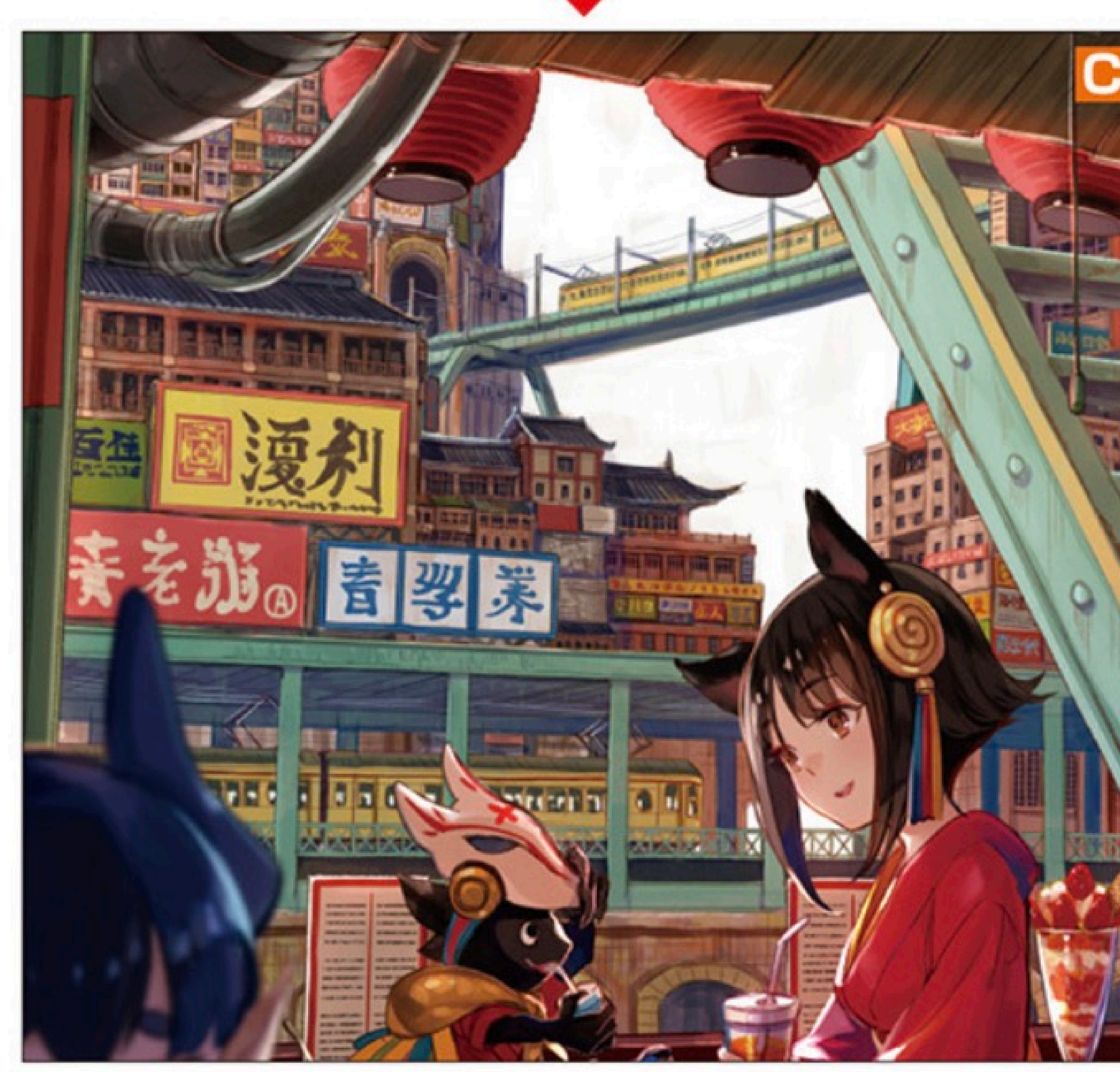
遠景を描いていきます。建物が多く複雑なので、距離によって３つの層に分け、その層ごとに作業をしていきます。





A 鉄道橋＆看板が１層目。それらの線画が描き終わったら、パース定規を使い、２層目、３層目の目安となるガイド線を引く。層の違いがわかりやすいよう、色を分けて描いておく。

B 「鉛筆 R」ブラシで、２層目、３層目の線画を描く。とても細かい部分なので、パース定規は無効にして、 **A** を参考にしながらフリーハンドで描く。
１層目と３層目には同じ電車のモチーフがある。同じモチーフのサイズの違いによって遠近感を出す。

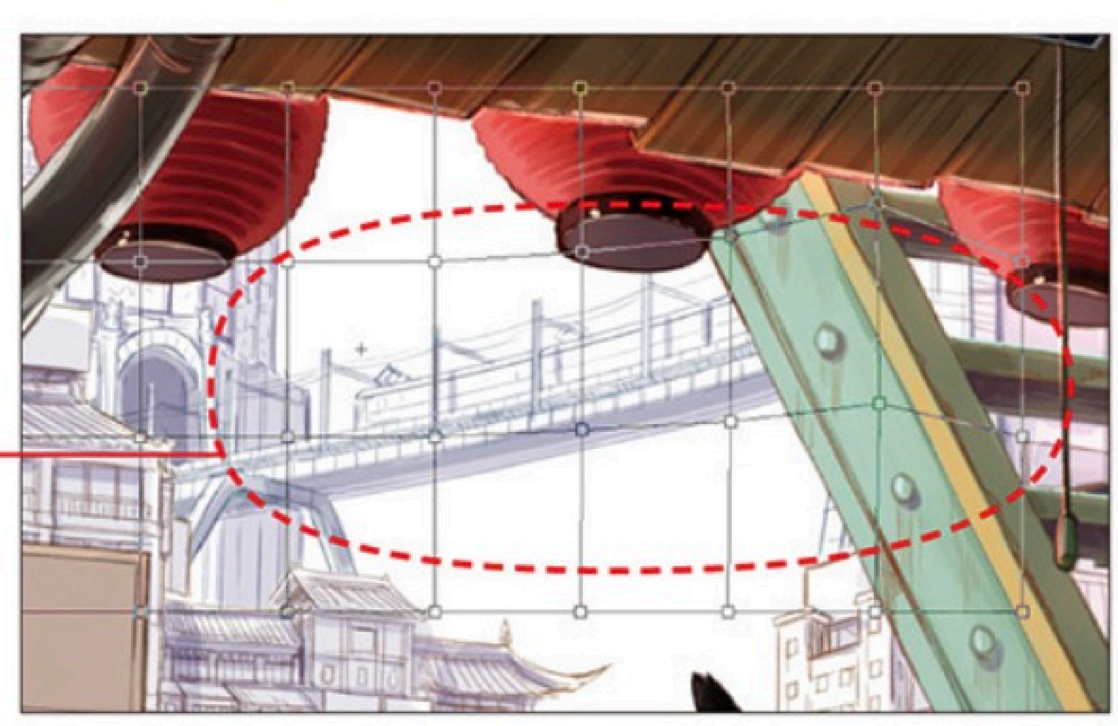


C ブラシの質感をうまく使いながら色を塗る。ここでは遠景なので、近景ほど細かい描き込みは行わない。しかし「電車の窓は奥の窓から入ってくる光によって明るくなるが、人のシルエット部分は残す」など、カゲに関してはきっちり観察して画面に反映する。
逆に、建物の窓は、電車と違ってすぐ奥側に窓があるわけではないので、暗い色になる。

◎ POINT ◎ 鉄道橋をゆがませる

奥の鉄道橋がカッチリしすぎていて面白みがないので、［編集］メニュー→［変形］→［メッシュ変形］を使って少しゆがませます。ゆるやかなカーブを描く橋になり、デジタルっぽい硬さも薄れています。

メッシュ変形でゆがませる



東洋らしさのコツ

鉄道橋は、秋葉原や御茶ノ水の鉄道橋をモチーフにしています。



東洋らしさのコツ

橋の上部に大きい看板をつけています。日本含め、アジアは町中のカラフルな看板が本当に多いです。看板をたくさん町中に描くことで、東洋らしさや、町が活気にあふれている感じが出ます。



8-2 2層、3層目の不透明度を下げて遠近感を強調する

遠景全体を見てみると、2層、3層目の色味が濃すぎて立体感がなくなっています。そこで、レイヤーの不透明度を下げて、空気遠近法により奥にいくにつれて白くかすんでいるような感じにしました。



A 2層、3層目のレイヤーの不透明度を下げる。

B 1層目に比べて、2層、3層目が薄くなり、遠近感が強調される。



◎ POINT ◎ 遠景もレイヤー数を抑える

遠景はモチーフも細かく、ごちゃごちゃしているので、ある程度描き終えたところでレイヤーを結合しています。

8-3 ドラマチックに演出する

光の効果を大げさに表現し、ドラマチックに演出していきます。

A 合成モード「加算（発光）」のレイヤーを作成し、エアブラシツールの「柔らか」でオレンジ色を入れる。1層と2層目の間に光を入れることで、より遠近感を強調できる。
さらに、空に隣接している建物に白色を塗り、遠景が徐々に光に溶けていく感じを出す。



B この時点での全体図。



◎ POINT ◎ コントラストの活用

真っ白く抜いた領域が、ちょうどキャラの頭にかかるようにしています。コントラスト差の高い部分に視線は集まるので、背景の白と、キャラの黒髪のコントラストで、パッとキャラに視線が集まるようになります。



東洋らしさのコツ

遠景は、上海・豫園（よえん）の歴史的な建物や、日本のレトロビル、バラックを融合させたような造りです。あえてちぐはぐな要素を重ね、積み上げることで、無秩序に増改築を繰り返した感じを出しています。建物の外壁を赤くすると、中国建築っぽさが出ますね。
3層目の左奥の建物は、九龍城砦を参考に外壁をカラフルにしています。

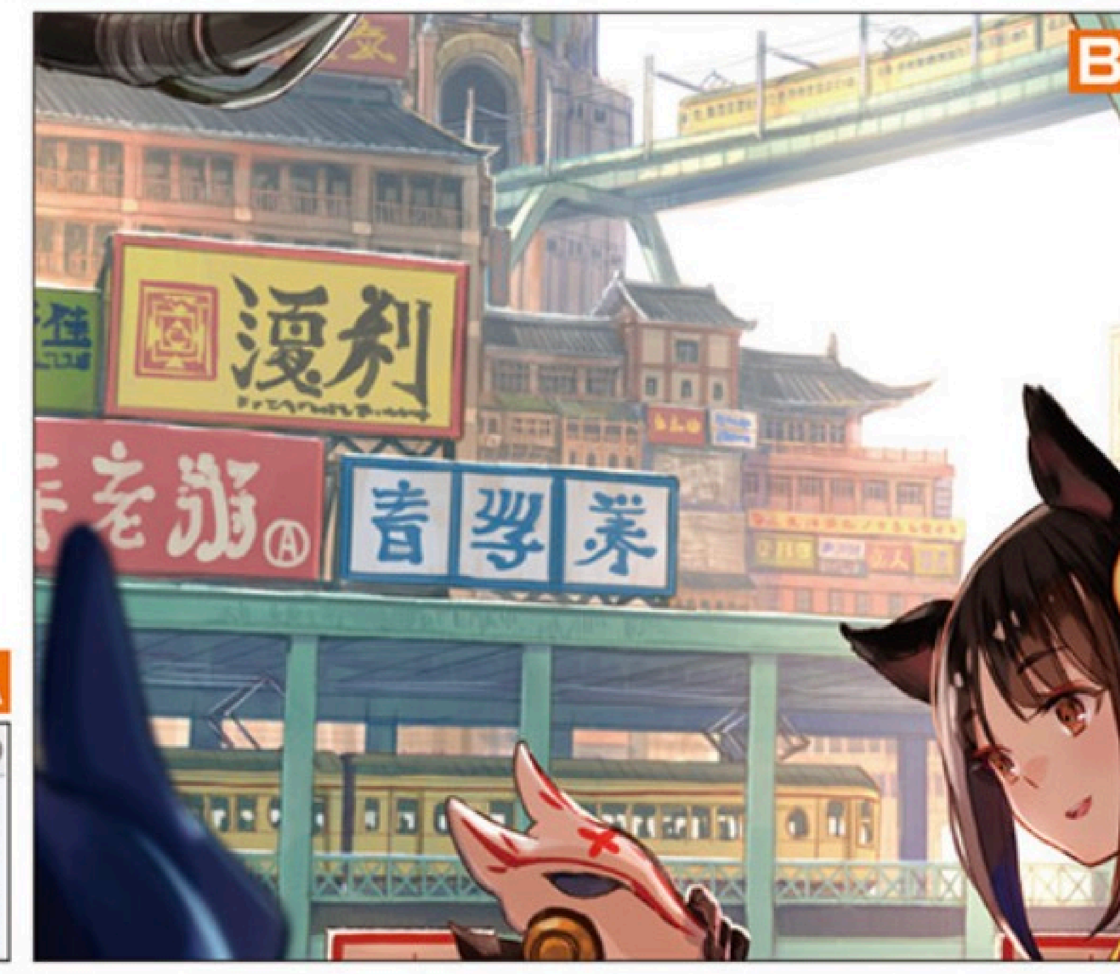
8-4 遠景をぼかす

遠景のレイヤーをすべて結合し、[ガウスぼかし] でぼかします。「**5-2**」の工程で手前のキャラをぼかしたときと同じ意図です。

A 結合した遠景のレイヤーに、[フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [ガウスぼかし] をかける。すでにある程度の遠近感が出ているので、「ぼかす範囲」は「4」と控えめに設定した。

B 遠景がぼかされることで、よりメインとなる女の子が目立つ。





8-5 仕上げる

全体の色や雰囲気を調整して、完成に持っていきます。

A 画面全体に合成モード「オーバーレイ」でテクスチャ※を貼る。これにより、よりイラストがアナログっぽくなる。

※海外の素材サイト「DESIGNCUTS（https://www.designcuts.com/）」で購入した、商用利用可能な素材を元に加工したもの

B チラシに文字や図柄のテクスチャを貼ったり、カウンターに木目のテクスチャを貼ったり、全体のバランスを見ながら細かくカゲを調整して完成。





◎ POINT ◎ 素材のストック

チラシに貼る図柄や、よく使うテクスチャは常日頃からストックしておきましょう。

東洋らしさのコツ

看板やチラシに書いてある文字は実在する文字ではなく、オリジナルの文字です。このほうが、よりファンタジー感が出ます。オリジナル文字であっても、漢字をベースにした形にすることで東洋感を出しています。店内入り口付近の鉄柱の張り紙は、「2階に 70 席あります！」と書いてありそうです。





テクスチャ
ペインティング

5
章







02 栄枯堆積

- テクスチャの使い方 -

Illust & Making by ゾウノセ



◆ 解説のポイント

テクスチャをふんだんに使ったイラストです。質感だけでなく、人工物の連続するディテールやタイル模様などもテクスチャ的な処理で描いています。
ここでは、テクスチャ素材の使い方に焦点を当てて解説します。取り上げるのは、大きく分けて下記３つの方法です。

1. テクスチャブラシによる質感の出し方
2. テクスチャ素材の貼り方
3. 写真をテクスチャ素材として使う方法

テクスチャは、用意するのに手間がかかり、配置にもひと工夫必要な部分もありますが、イラストの最終的なクオリティアップにつながる重要な技術です。

◆ 世界観設定

東南アジア～インドとトルコ系の題材をミックスしたイラストです。
満遍なく混ぜるのではなく、ストーリー性を感じるような配置にしました。元々あった東南アジアモチーフの文明が滅んだ後、そこにトルコモチーフの文明が地形を再利用しながら興ったという設定です。このように異文化を、意図を持ってミックスさせるだけでもファンタジーになります。
また、イラスト内の舞台に文化的、歴史的な設定を織り込むと、イラストの構図や構成、題材的にも深みが出ます。
ちなみに、色味的にも東南アジアモチーフ（仏像等）は古い文明ということもあり、岩のザラついたくすんだ色で描き、その対比としてトルコモチーフ（宮殿や大門など）は、タイルの鮮やかさや外壁表面のツヤ表現に重みを置いています。





1 ラフを描く

1-1 画面構成を考える

今回は要素も多いので、まずはイメージスケッチを描いて画面構成を考えます。ここでは、絵面を固めるというよりも、実際に手を動かすことで頭の中の設計図を、より明確にするという役割が大きいです。

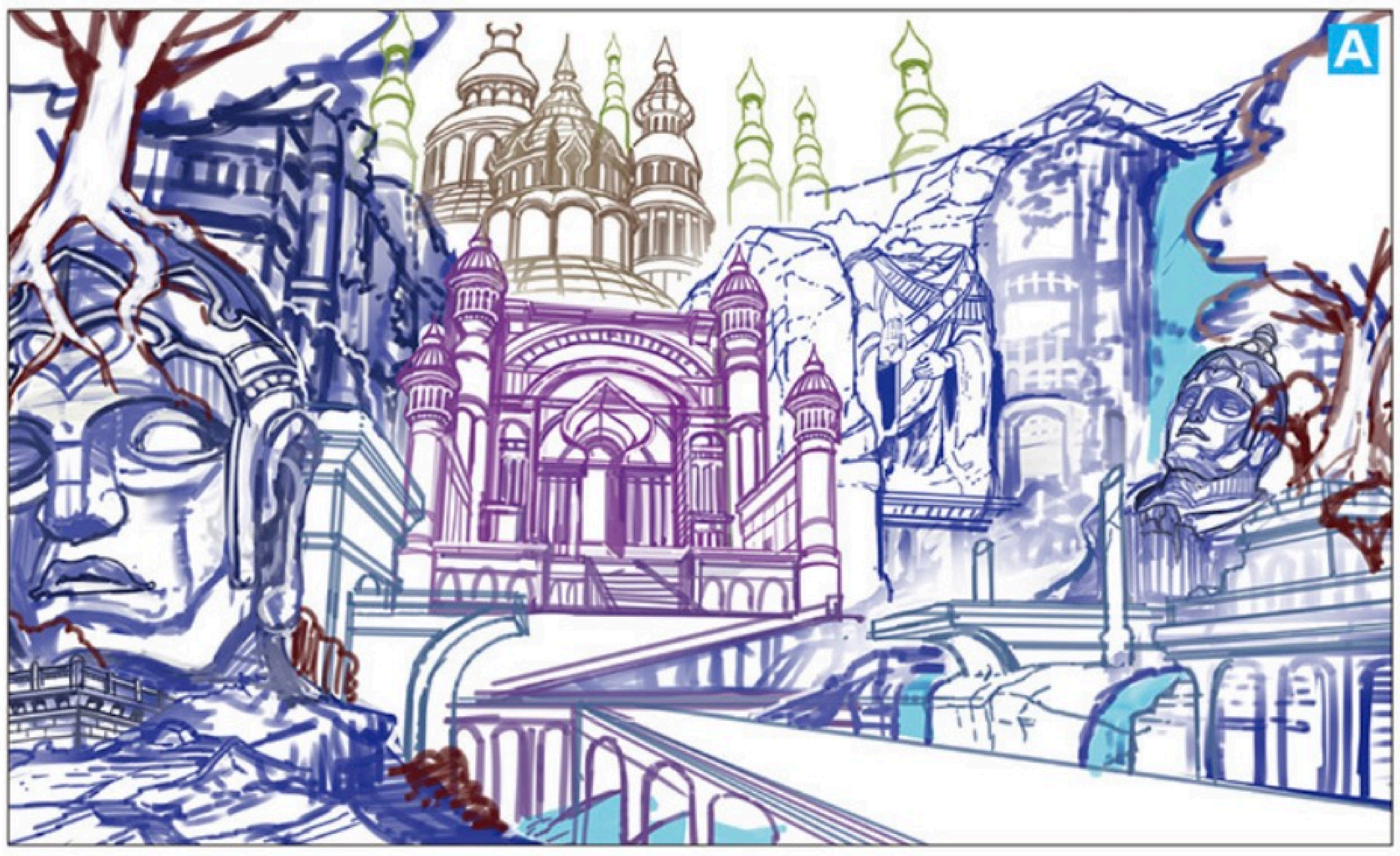
A カスタムブラシ（P.18）の「TF 下描き」でイメージスケッチをする。どのようなモチーフや要素を、イラストに盛り込むかを決めていく。



1-2 詳細なラフを描く

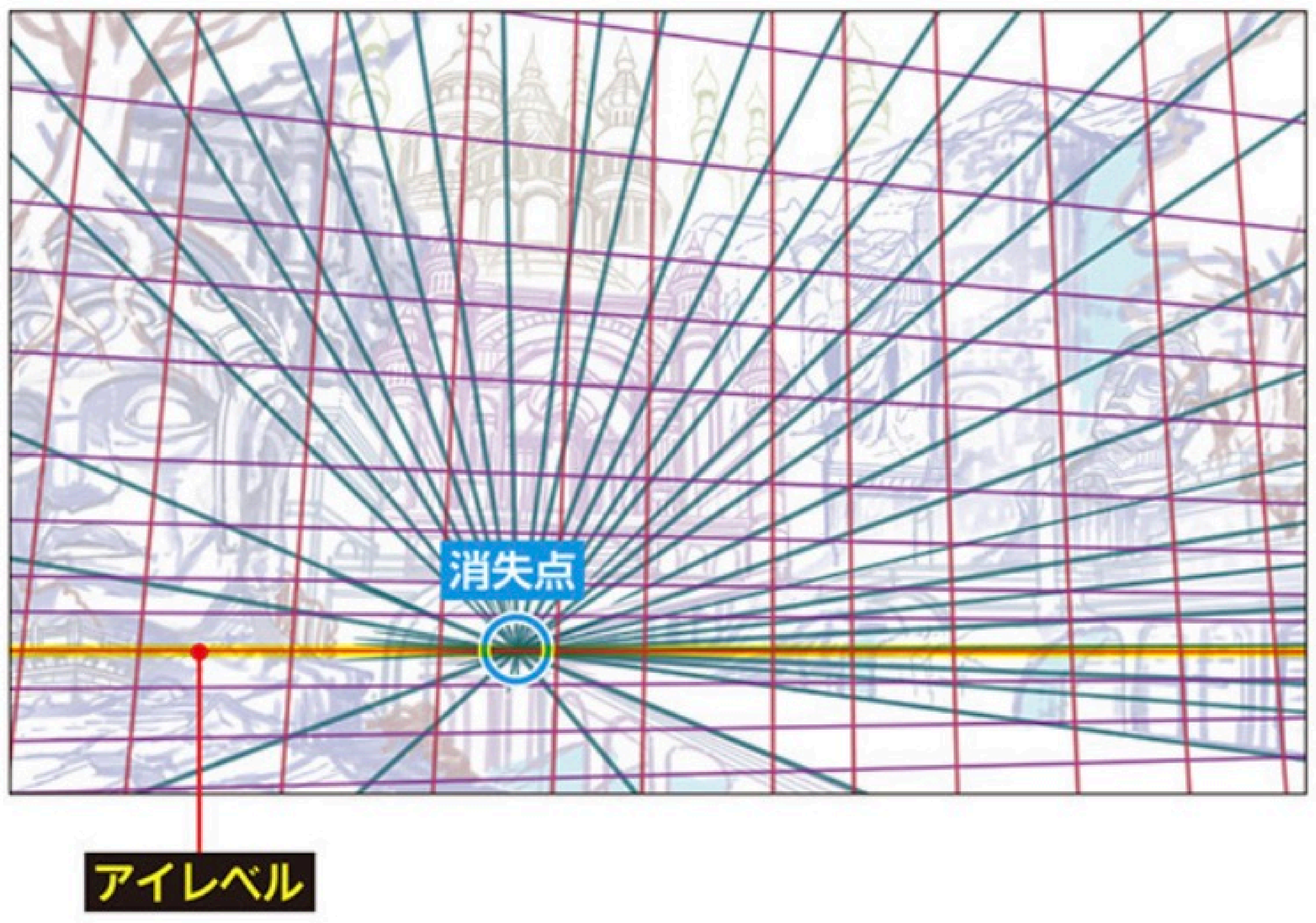
イメージスケッチで固めたイメージを、詳細なラフにしていきます。

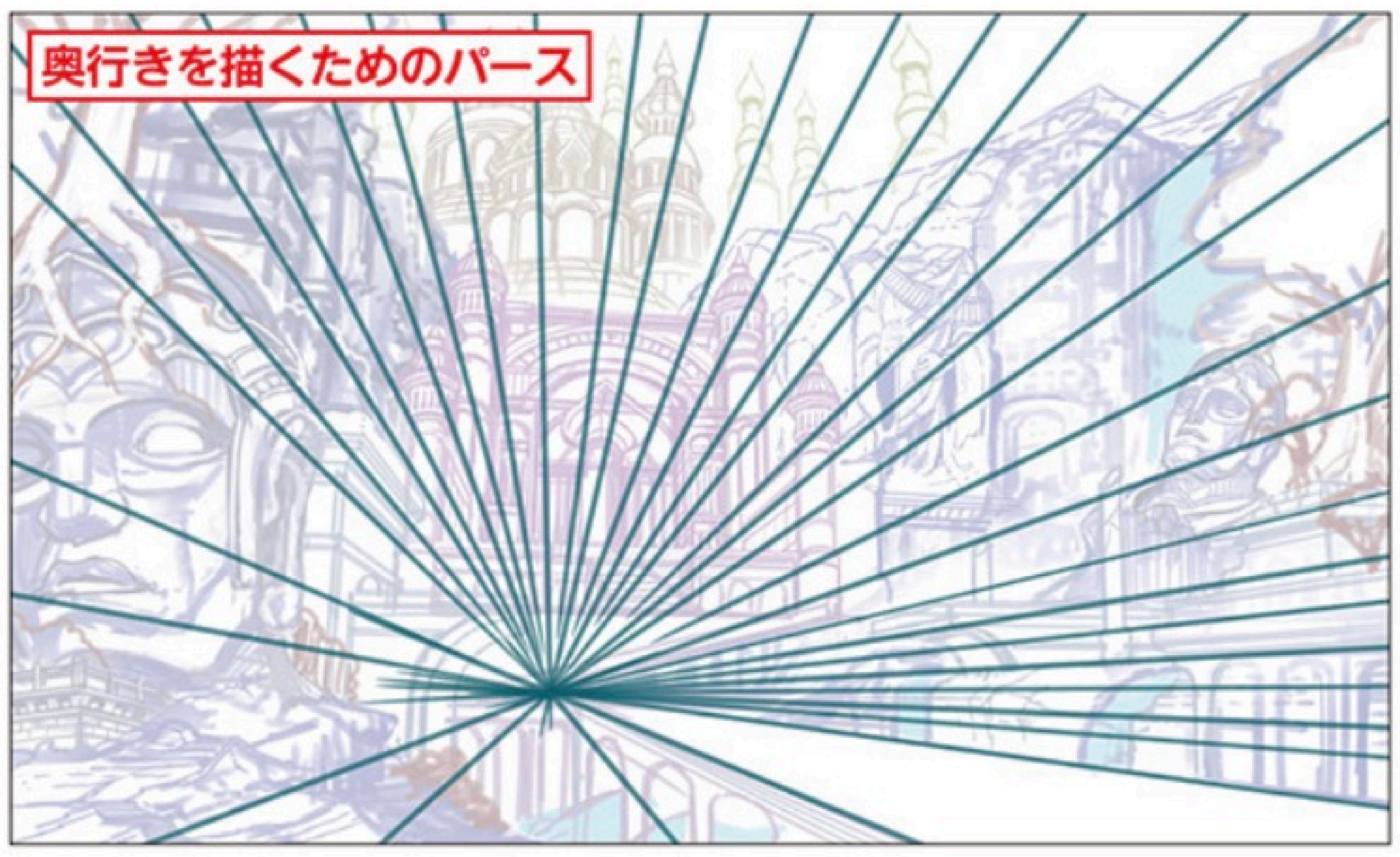
A イメージスケッチから詳細なラフを描く。ここでも「TF 下描き」ブラシを使う。

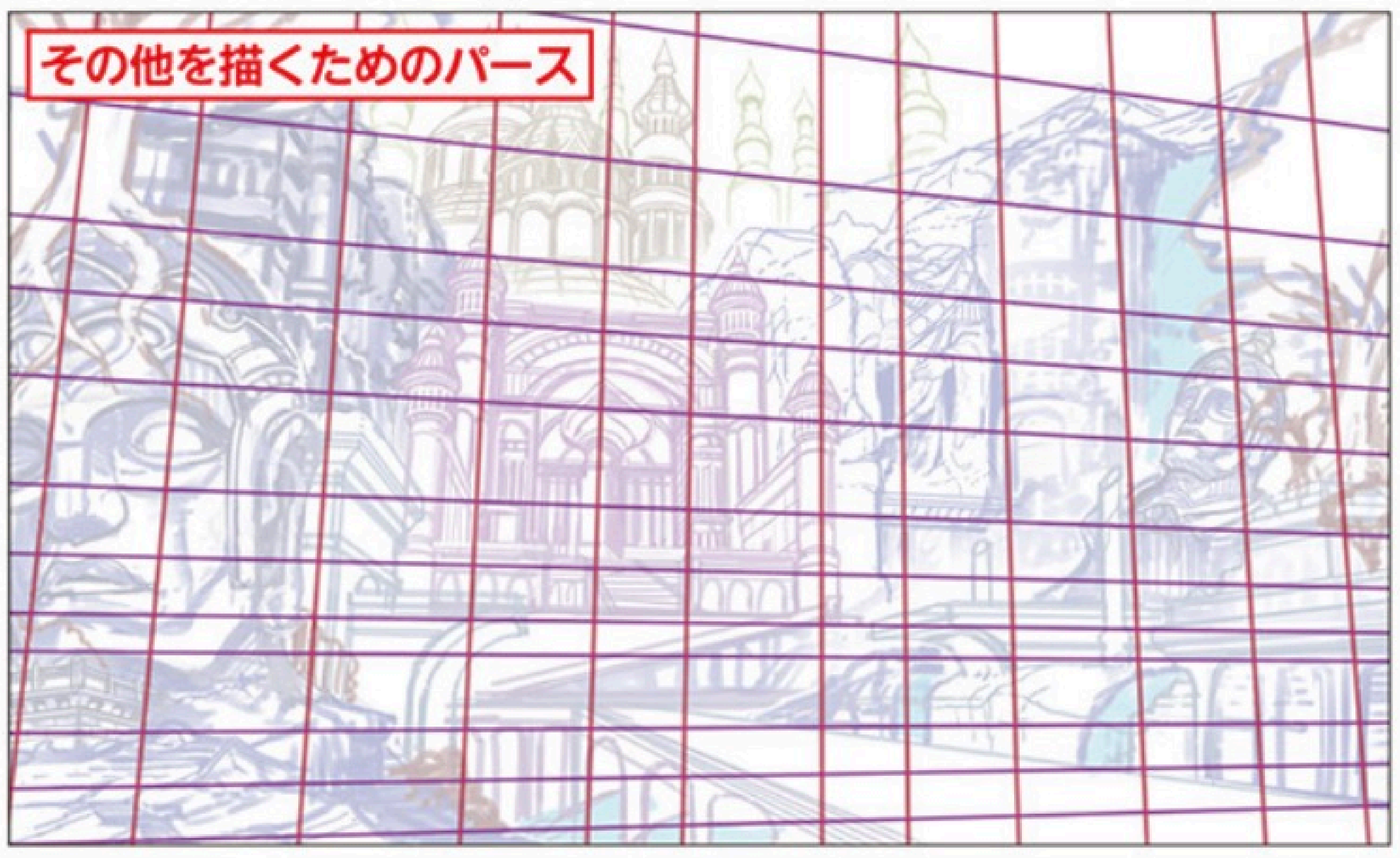


◎ POINT ◎ このイラストのパース

ラフは、パースを決定した上で描いていきます。
今回は、アイレベルを画面のやや下側に取り、奥行きを描くためのパースとその他のモチーフを描くためのパースを組み合わせています。



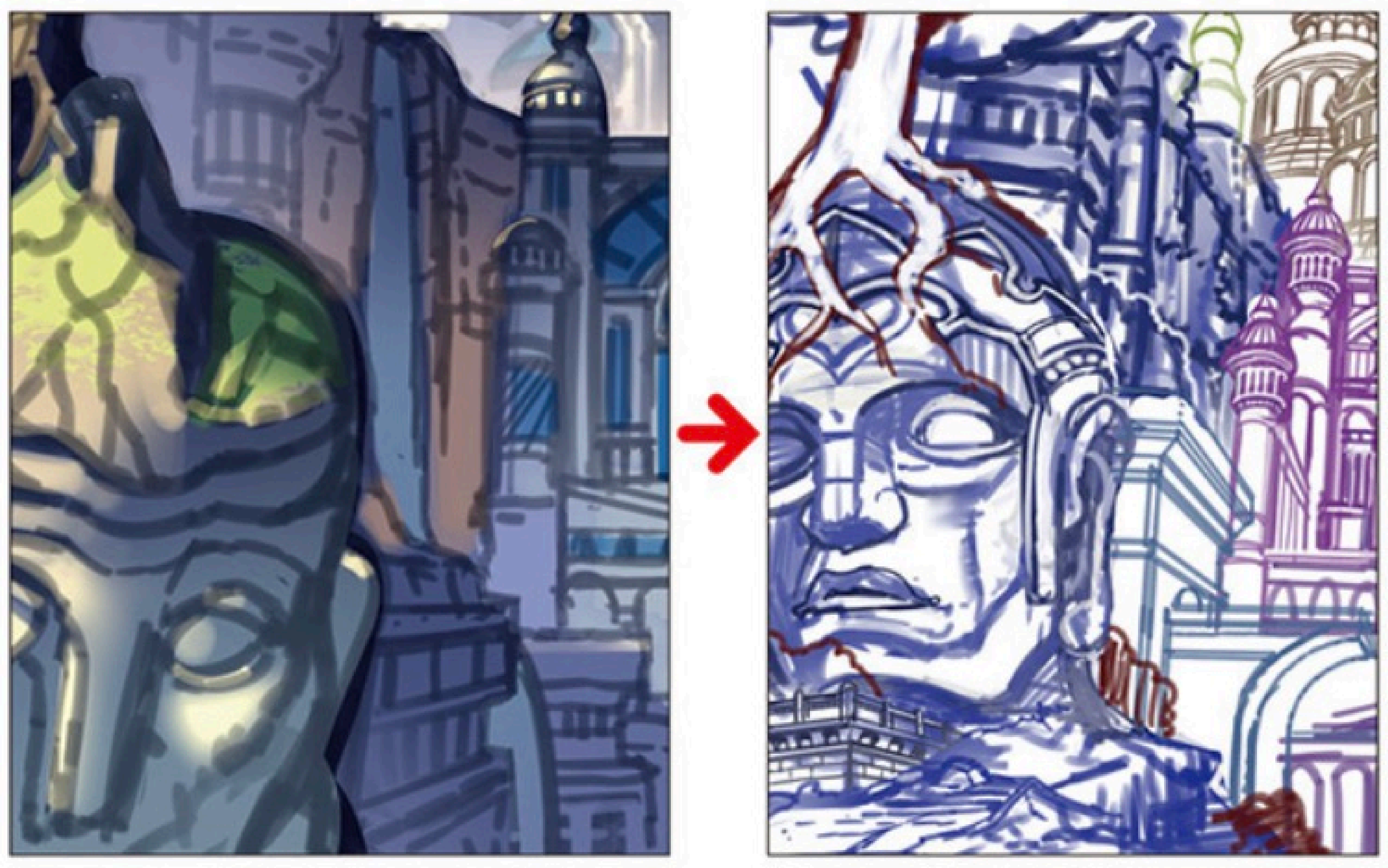




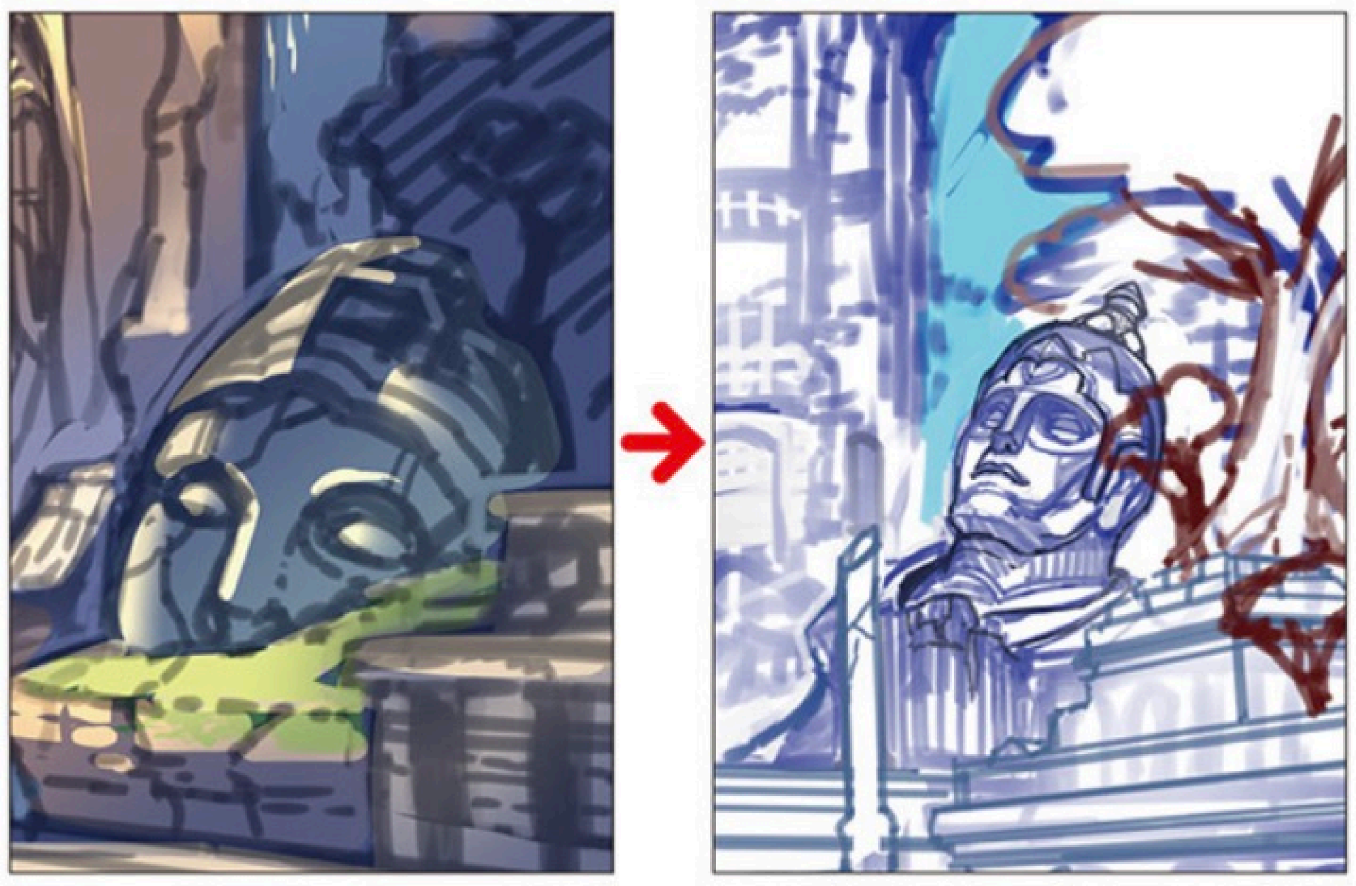
◎ POINT ◎ 視線誘導

イメージスケッチからラフを描くにあたって、視線誘導や画面の見栄えを意識し、大きく変更した部分があります。

左手前の石像の頭部をパースを感じさせるアングルに変更しました。
イメージスケッチでは全体的に下を向いており、パースの効き方がいまいちわかりにくい配置でした。そこで正面を向かせることで、アイレベルから離れて上に行くほど上面が見えにくくなるようにし、パースを意識しやすい構図にしました。



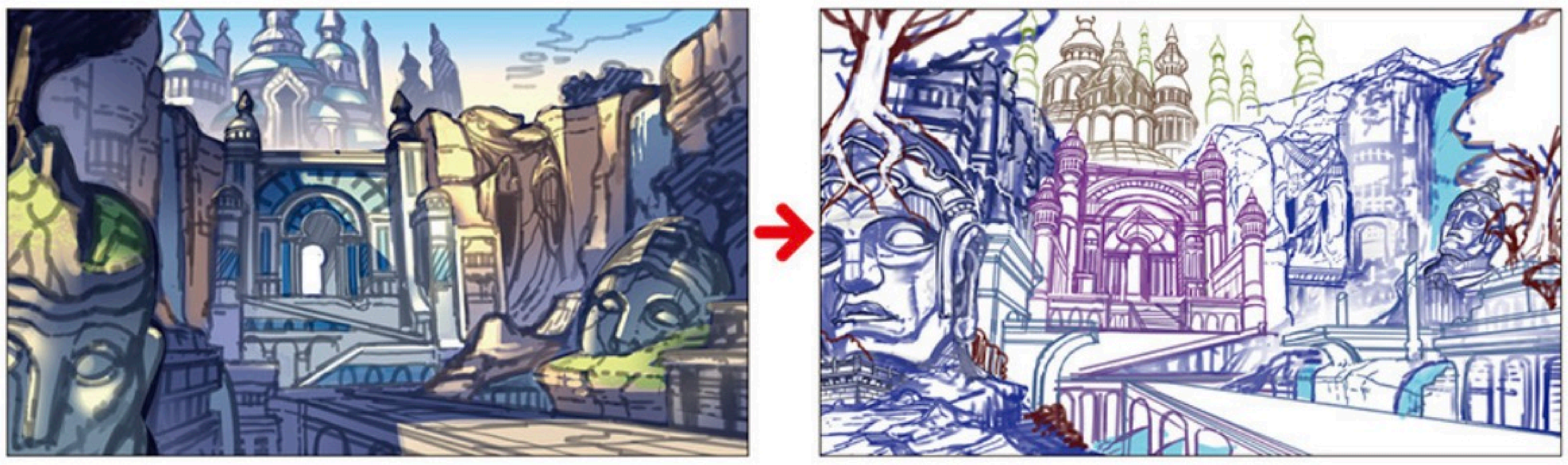
右奥の石像は、左手前の石像とのサイズの対比を大きくしました。
これにより、似たモノのサイズ比で感じられる距離感を増大させています。

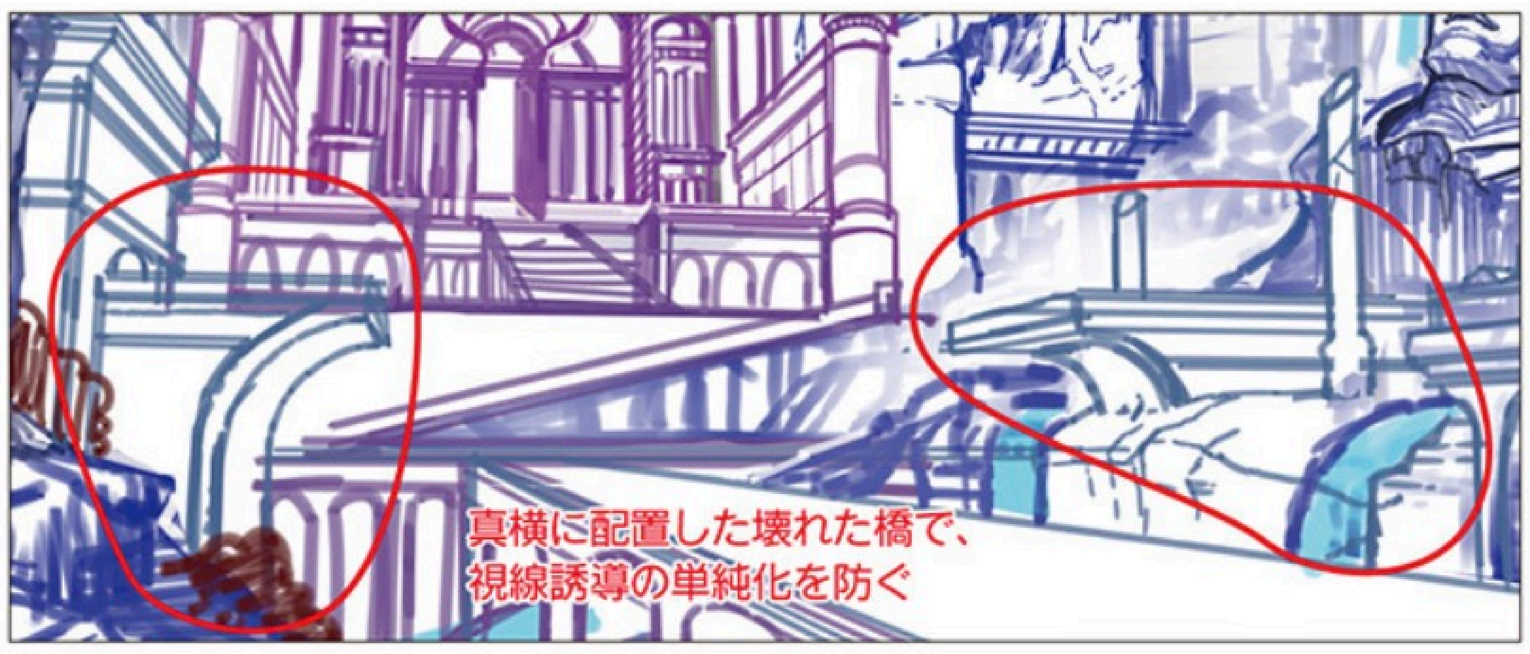


イメージスケッチの時点での距離感の刻み方は、

近景：左の石像頭部
中景：右の石像頭部とその周辺
遠景：大門付近
最遠景：トルコ風の建造物

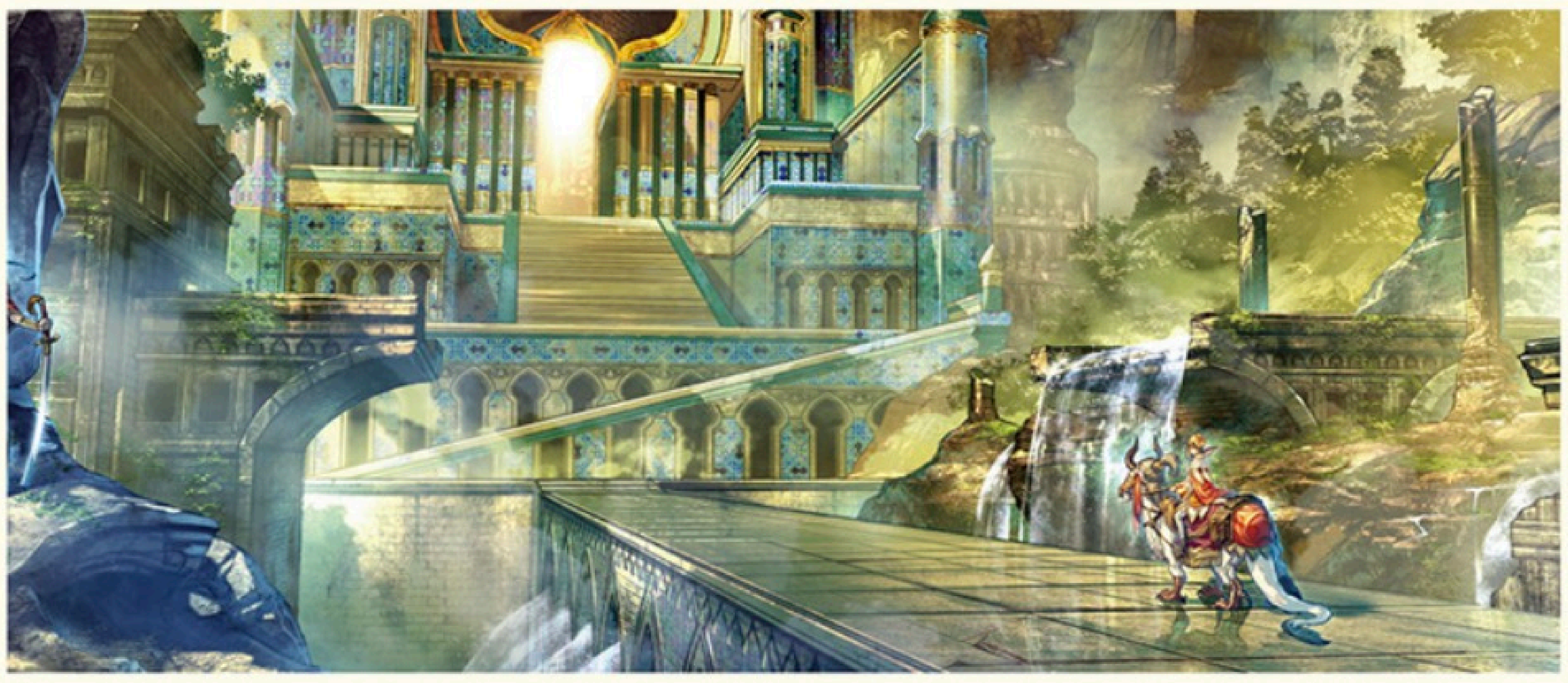
といった分け方で描いていたのですが、それぞれがスムーズにつながりすぎており、その抑揚のなさが距離感を損なわせていました。視線誘導的に、手前から奥の大門までの間で邪魔となる部分がなく、そのスムーズさが距離感の物足りなさに直結しています。
そこで、奥のトルコ風の大門と手前の石像の頭部との間に、壊れた橋を追加しています。これは、視線を良い意味で妨げる取っ掛かりの要素となり、距離感を刻む目安とすることで、画面のスケール感を大きく見せる狙いがあります。画面の賑やかしにも一役買っています。
また、画面中央付近に消失点や見所となる大門などを配置した関係で、そこに向かう画面奥への視線誘導が強くなりすぎていましたが、そこへの導線を全く持たない、真横に横切るような壊れた橋を配置したことで、視線誘導の単純化も防いでいます。





東洋らしさのコツ

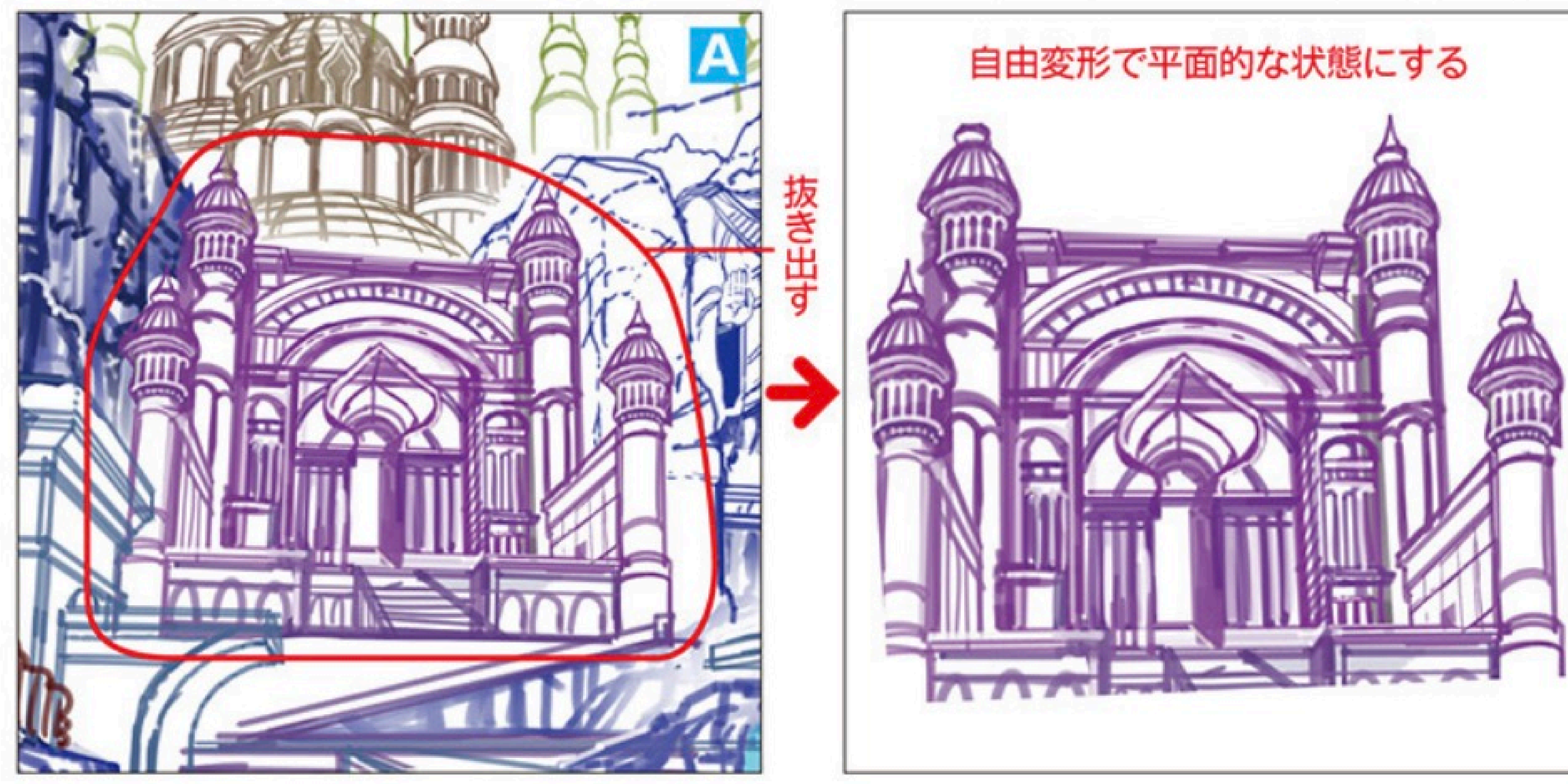
壊れた橋は設定的な部分でも、「古い文明の橋が壊れ、その部分を新しい文明の橋が通っている」といった象徴的な要素となります。



2 線画を描く

2-1 正面図から立体的な線画を描く

線画を描いていきます。ここでは奥の大門を例に、建築物を描く上でのテクニックをひとつ紹介します。
それは、正面図から立体的な建物を描く方法です。1 から立体的に描く方法に比べ、慣れないうちは逆に手間に感じるかもしれませんが、慣れてしまえば簡単かつ素早く描けるようになるテクニックです。



A 描きたい部分のラフを抜き出し、[編集] メニュー→ [変形] → [自由変形 (P.16)] でパースの効いていない平面的な状態にする。



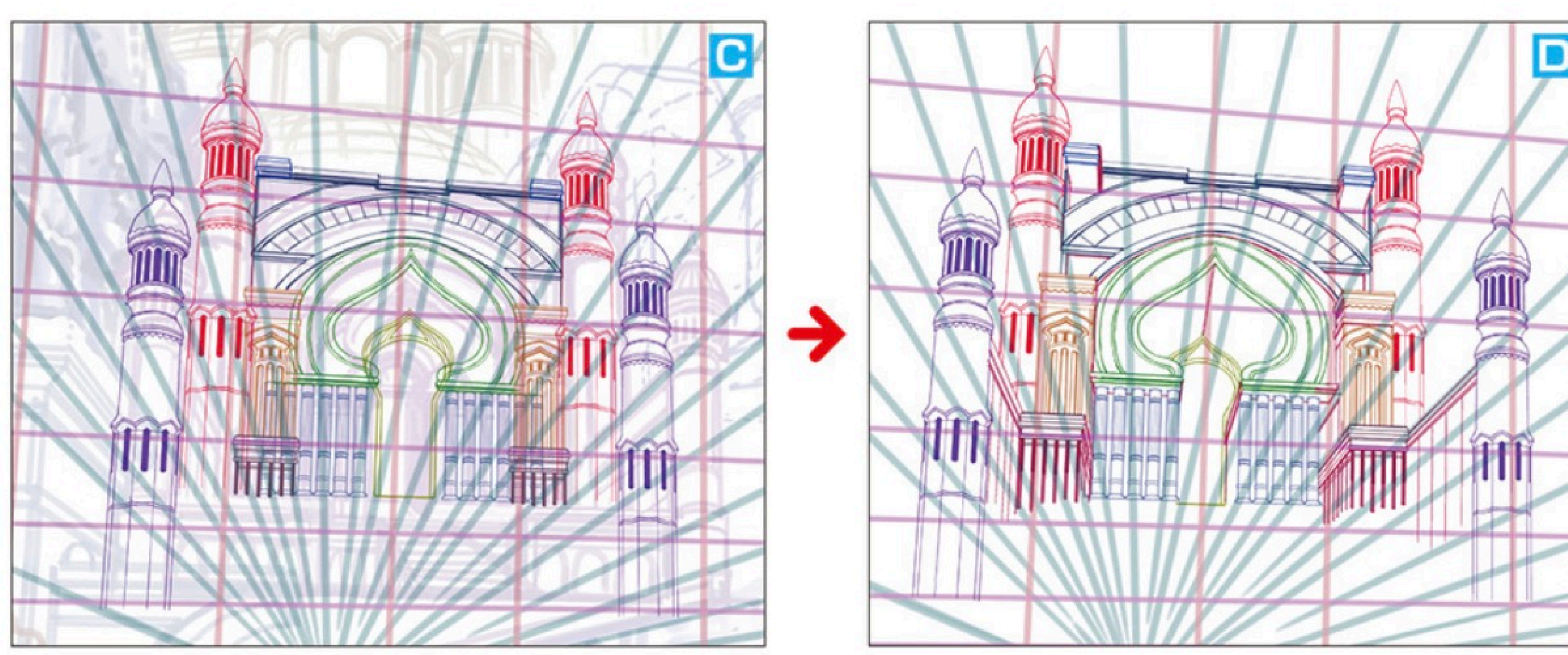


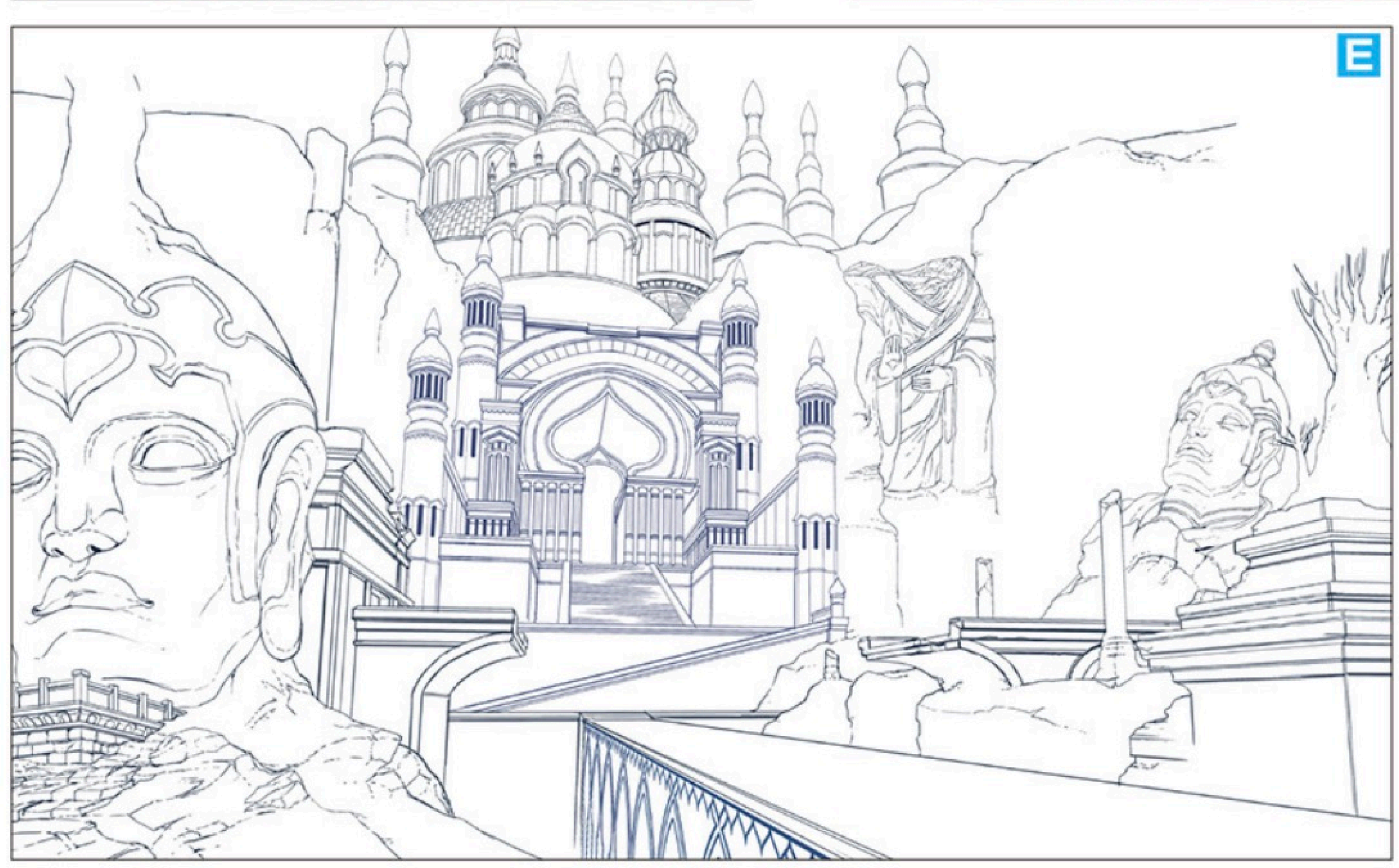
B A を元に真正面から見たような平面的な線画を描く。距離に応じて各部を別レイヤーに分けておく。わかりやすいように線の色を変えておくと良い。

C B をパースに合わせ、変形して配置する。前後の移動による、各部の細かいパースの変化は誤差程度なので気にしない。

D 「TF 線画」ブラシで、パースに合わせて各部のつながりや側面を描く。

E ほかの部分も描き、線画を完成させる。なお、岩肌の稜線部分以外や木の葉の部分など、後の工程で加筆するので、この時点では描かない。





◎ POINT ◎ レイヤーをまとめる

線画が描けたら、2 章のイラスト「羊追いし balloon 空 (P.42)」と同じように、距離ごとにレイヤーフォルダーで分けて、まとめておきます。



3 塗り分ける

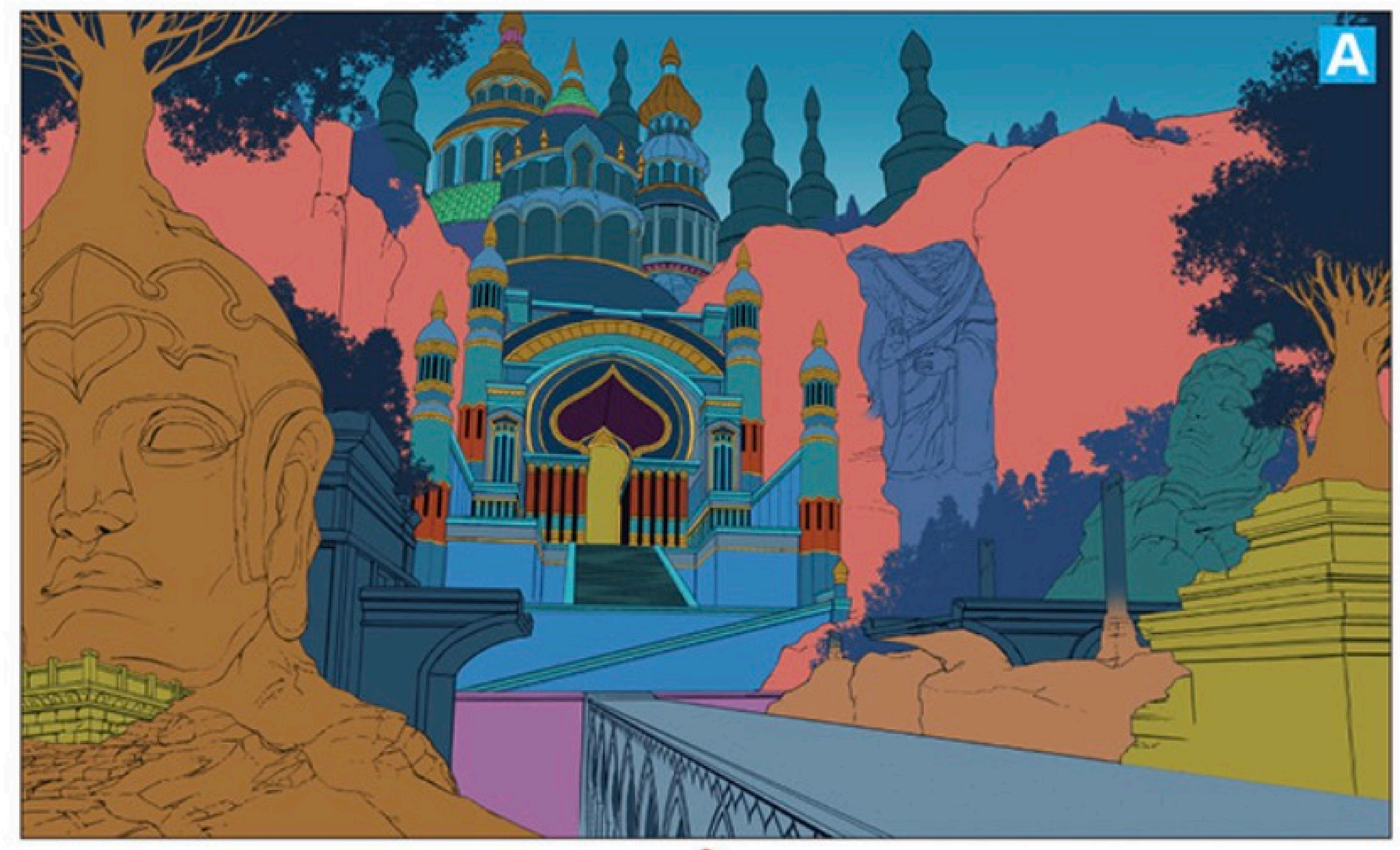
3-1 モノの固有色を塗る

色を塗り分けていきます。今回は、初めにパーツごとの固有色（P.38）を決めました。
ここでは、近景を例に解説します。

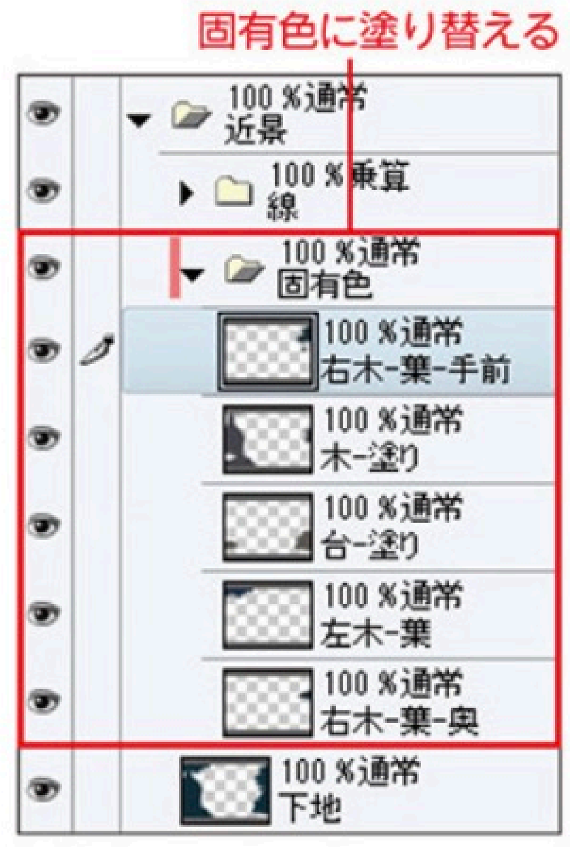
A「**2-1**」の **POINT** で作成したレイヤーフォルダーの中に、下地用のレイヤーを作成して近景全体を塗りつぶす。さらにその上に、固有色用のレイヤーフォルダーをクリッピングし、その中にパーツごとのレイヤーを作成して細かく塗り分ける。まずは、塗り分けや塗り残しを判別しやすい色を使う。ブラシは「TF メイン」を使う。

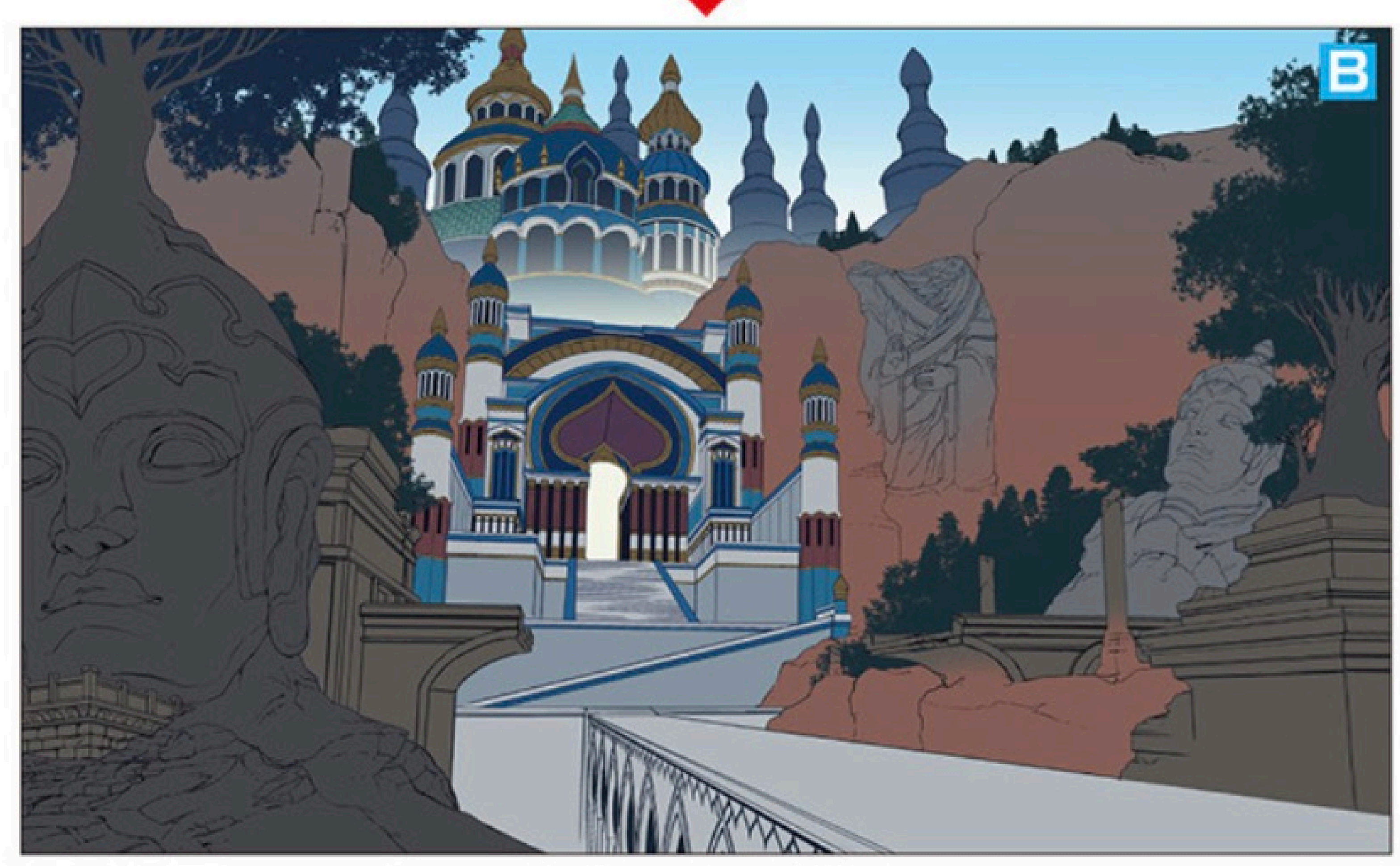
B モチーフそれぞれの固有色に塗り替える。この時点では、距離感による色の変化は考慮しない。





固有色に塗り替える





3-2 テーマカラーに寄せる

フォトリアル寄りの色彩の場合は、「**3-1**」の後に距離感による影響を足すだけですが、今回はさらに工夫します。
イラスト全体のテーマカラーが緑、黄色系の色になるようにします。

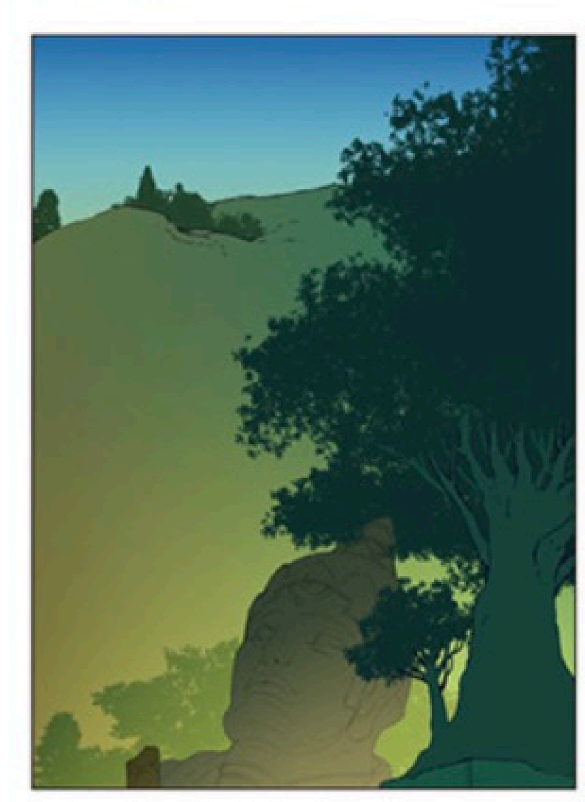
A 合成モード「オーバーレイ」や「乗算」のレイヤーを、固有色のレイヤーの上に作成し、各距離ごとに色を変える。近景の青系から遠景に行くにつれ緑、黄、橙と色が推移するようにする。





◎ POINT ◎ 葉のブラシ

木の葉の部分は、カスタムブラシ「TF 壁葉」「TF 木々単色」「TF 木々単色 縦長」ブラシを使って描いています。



東南アジアモチーフ

- R:40 G:44 B:70
- R:30 G:88 B:68
- R:58 G:71 B:52
- R:78 G:63 B:34
- R:105 G:120 B:69

トルコモチーフ

- R:145 G:149 B:77
- R:189 G:180 B:90
- R:169 G:128 B:49
- R:255 G:204 B:80
- R:61 G:119 B:76
- R:33 G:66 B:46

4 テクスチャを使って描き込む

4-1 模様を作成して貼り込む

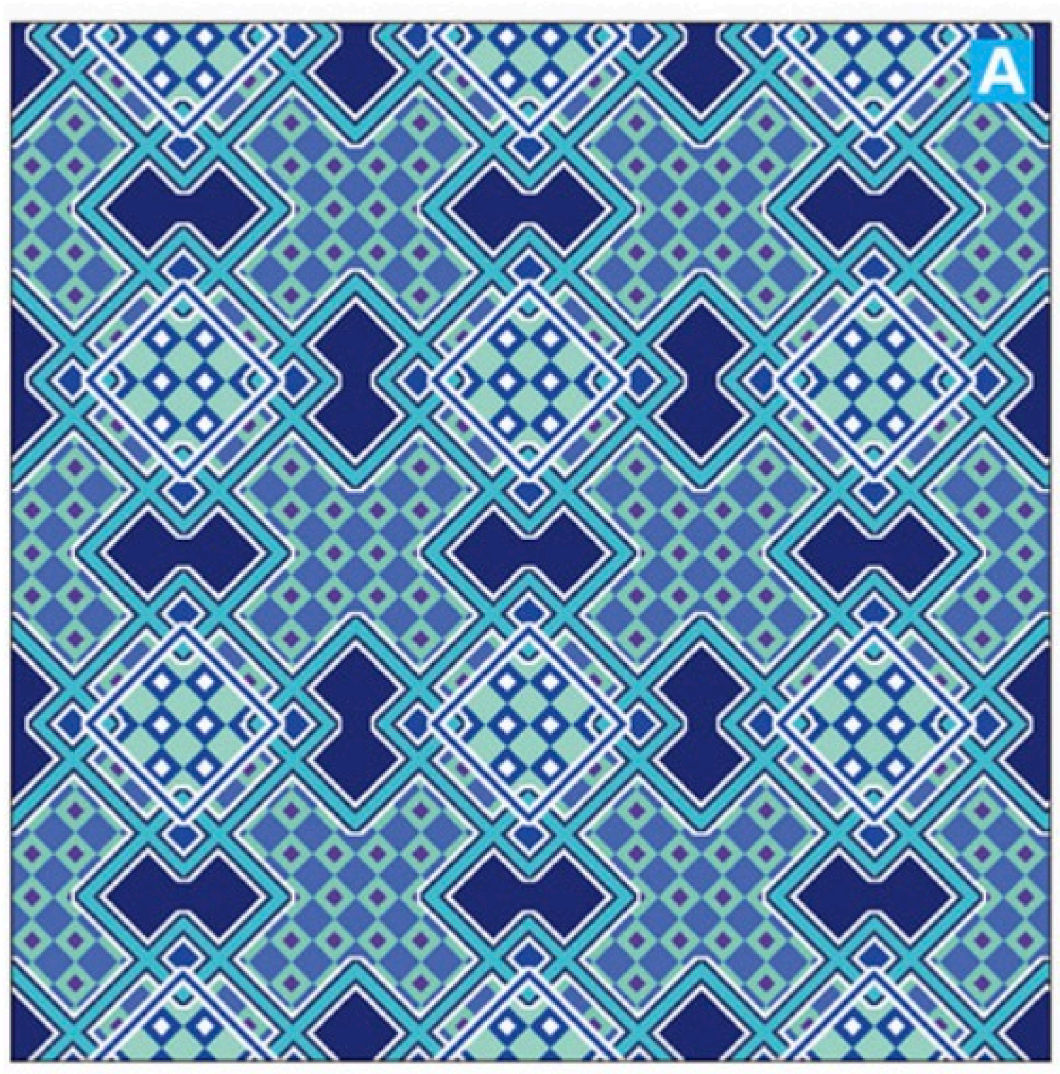
テクスチャを使った描き込みは、イラストのクオリティアップにつながる技術です。
まずは、アラベスク柄（P.82）の模様のテクスチャ素材を作成し、遠景の大門に貼り込む方法を解説します。

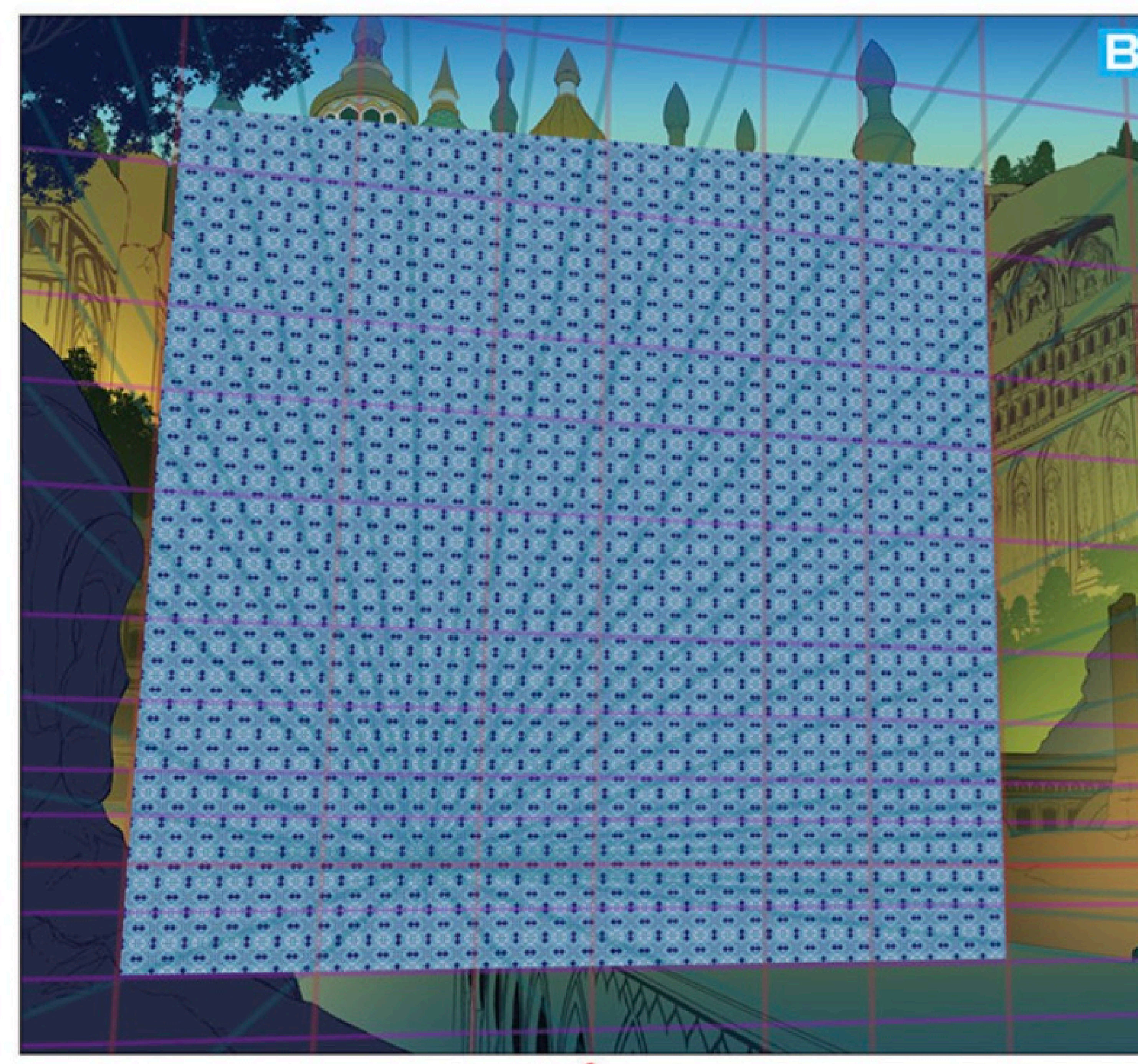
A 大きめのサイズで模様パターンを作成する。

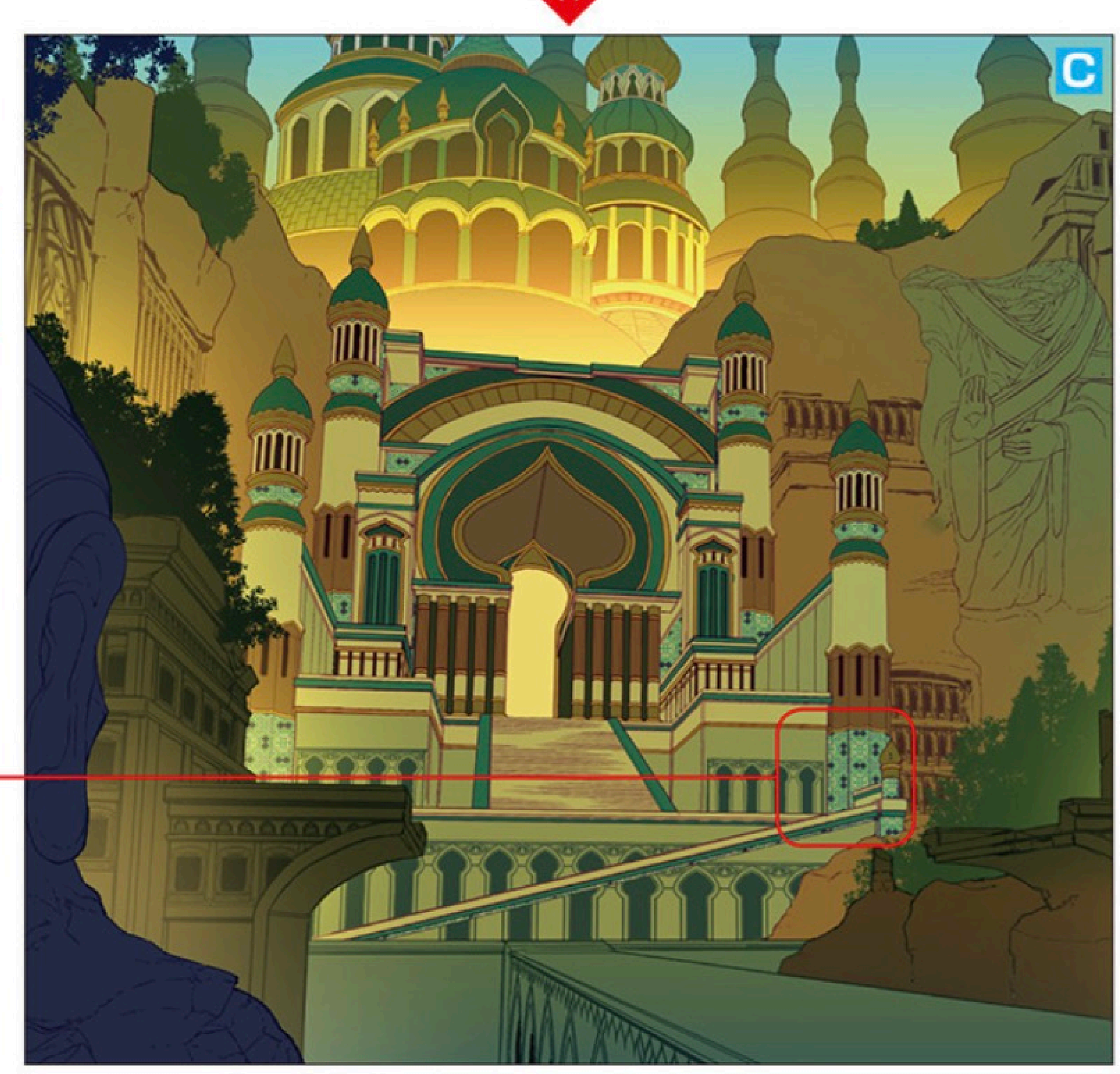
B 作成した模様をコピーして、パースに沿って配置する。ここでは模様を配置する大門を覆うような感じに配置する。

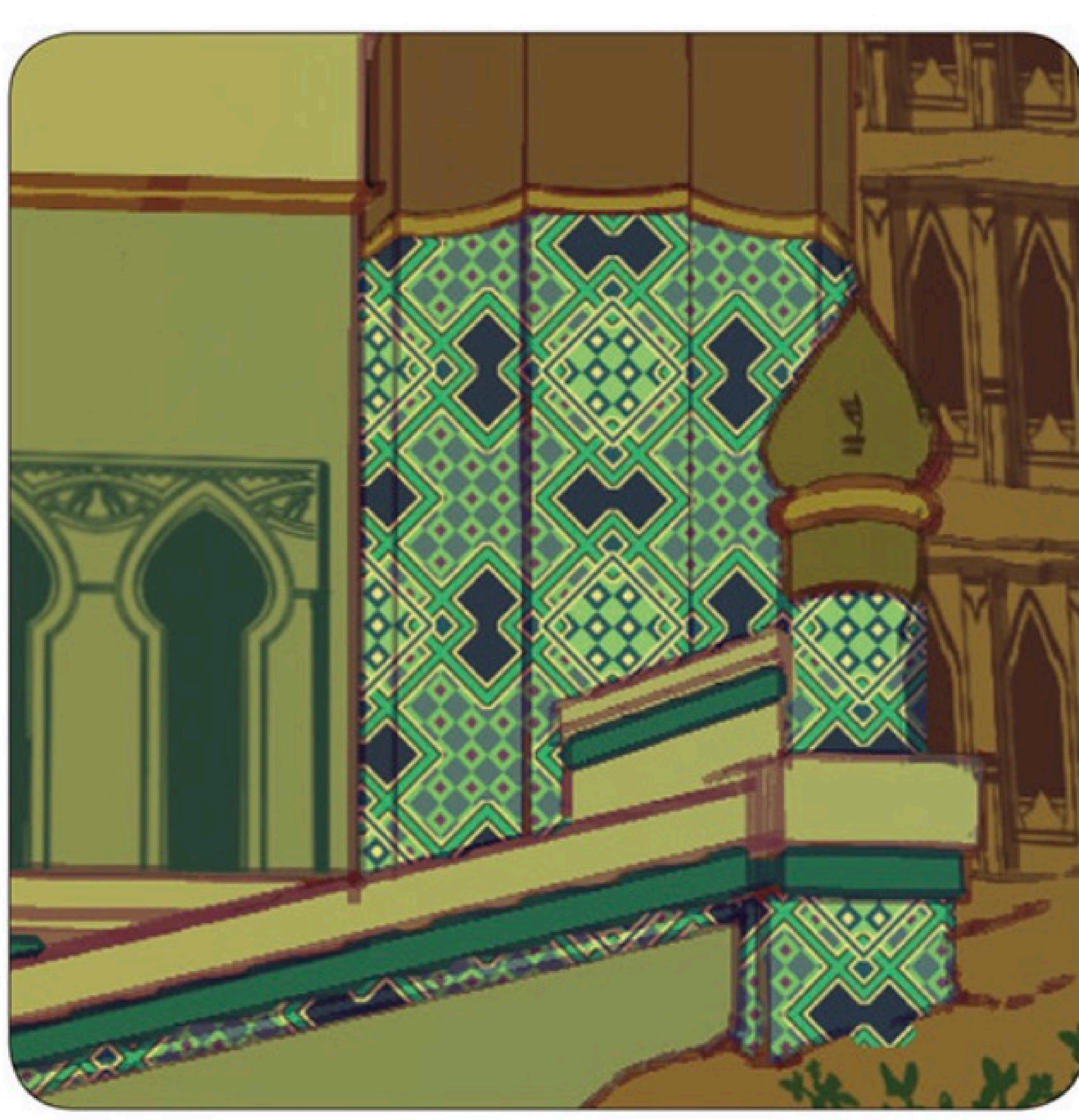
C B で配置した模様を、貼り付ける大門の部位ごとにコピーし、「**3-1**」で作成した固有色レイヤーから選択範囲を作成（P.17）、レイヤーマスク（P.17）を作成する。マスクした各部模様レイヤーは、レイヤーフォルダーにまとめておく。

固有色のレイヤーにクリッピングしても良いが、マスクを作成したほうが、模様部分のみを手軽に調整できる。







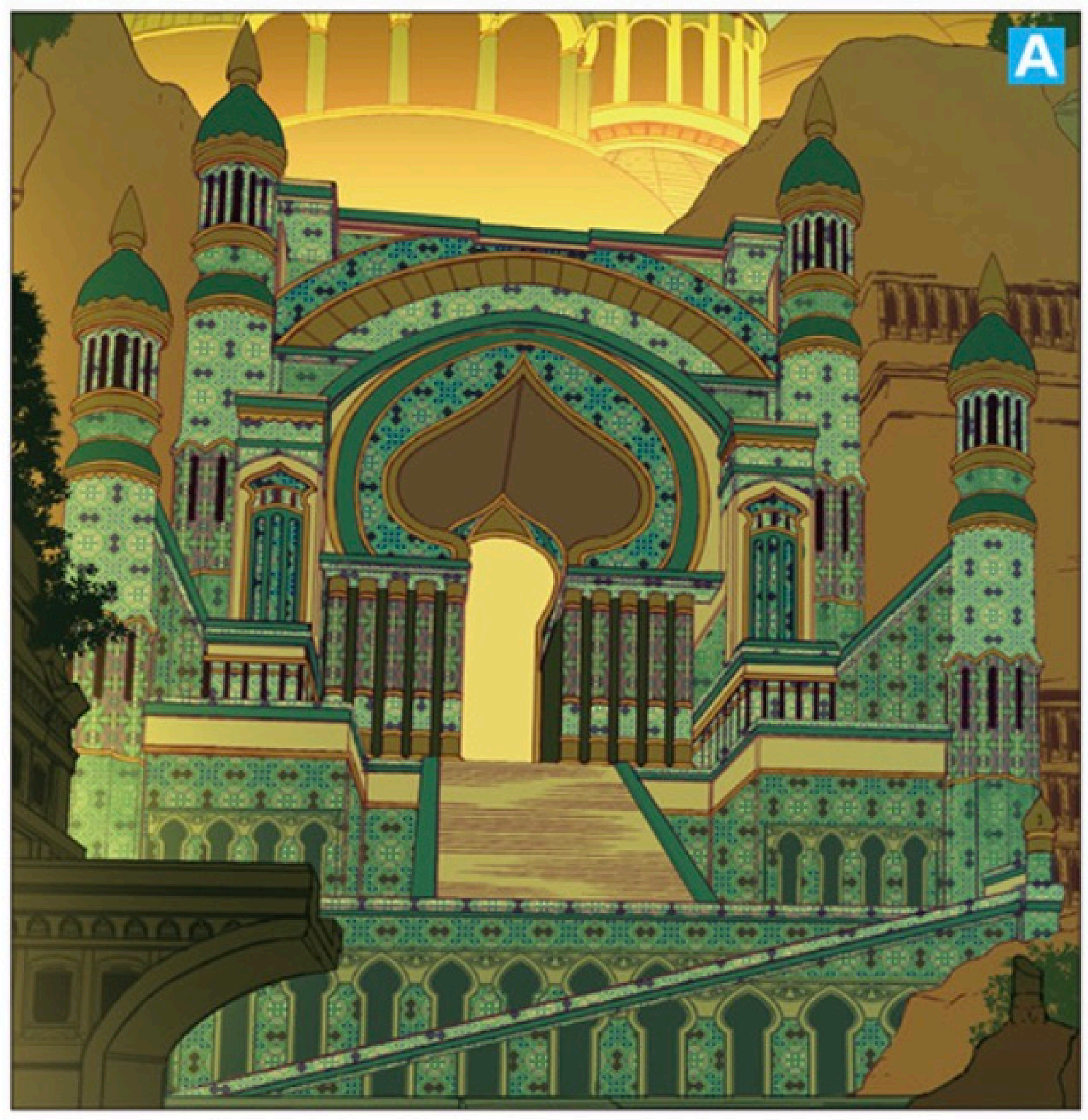




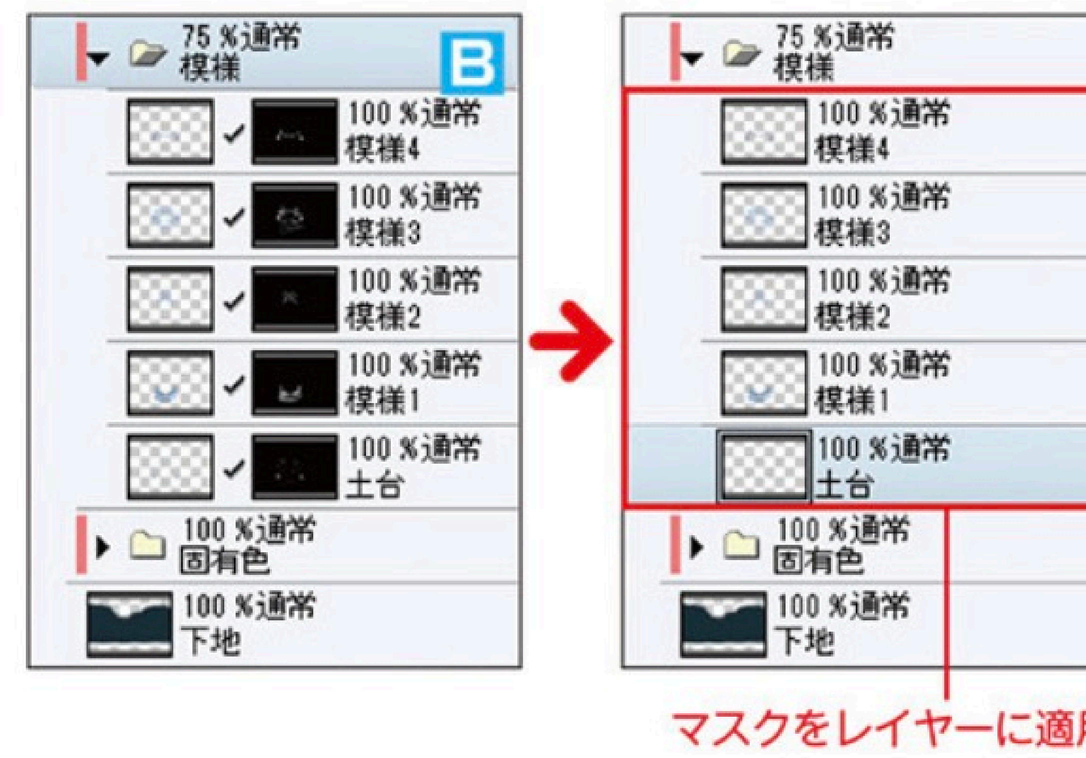
4-2 大門全体に模様を貼り込む

大門に模様を貼り込み、終わったら一度マスクを適用しておきます。

A 「4-1」と同じ手順で、模様をほかの部分にも貼り込む。

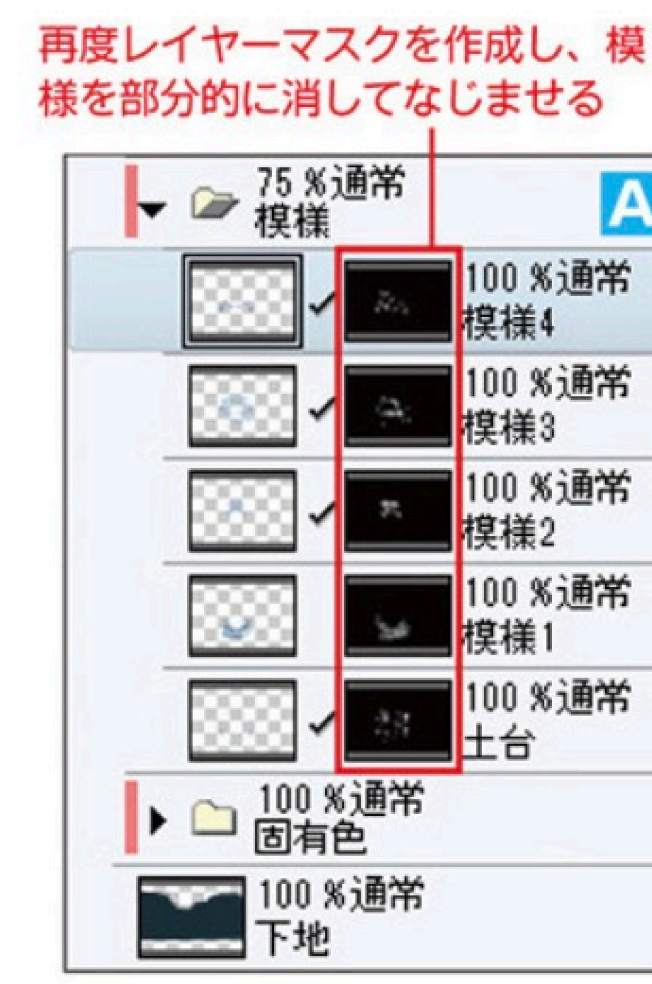


B ここで一度各マスクを適用する。マスクの適用は、[レイヤー]メニュー→[レイヤーマスク] → [マスクをレイヤーに適用]（もしくは、レイヤーを右クリック→ [マスクをレイヤーに適用]）で行う。これで、模様の不要な部分が消えると共に、次の工程で再度マスクを作成し、ブラシで細かい調整ができるようになる。



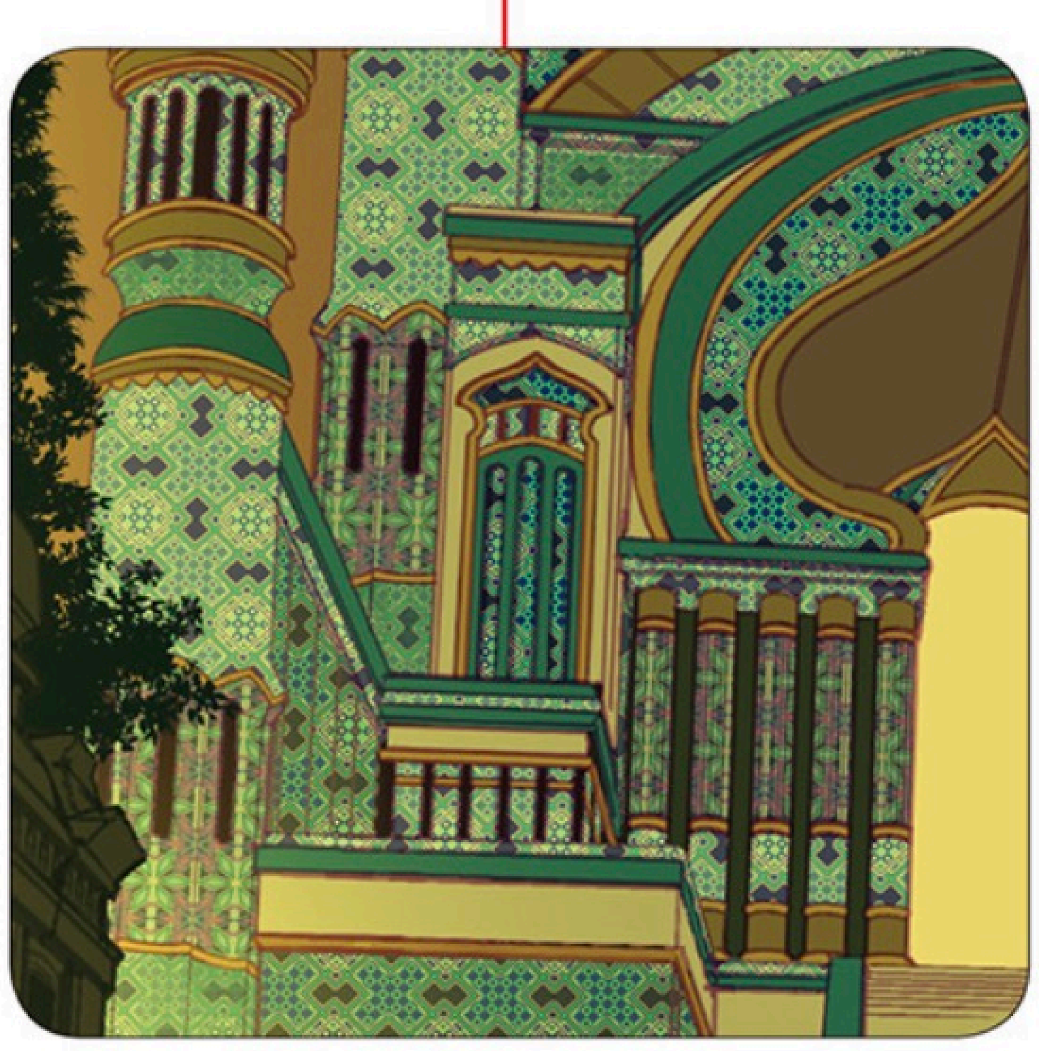
4-3 模様をなじませる

もう一度レイヤーマスクを作成し、テクスチャの効いたブラシを使って模様をなじませていきます。
これで、テクスチャの貼り込みは完了です。

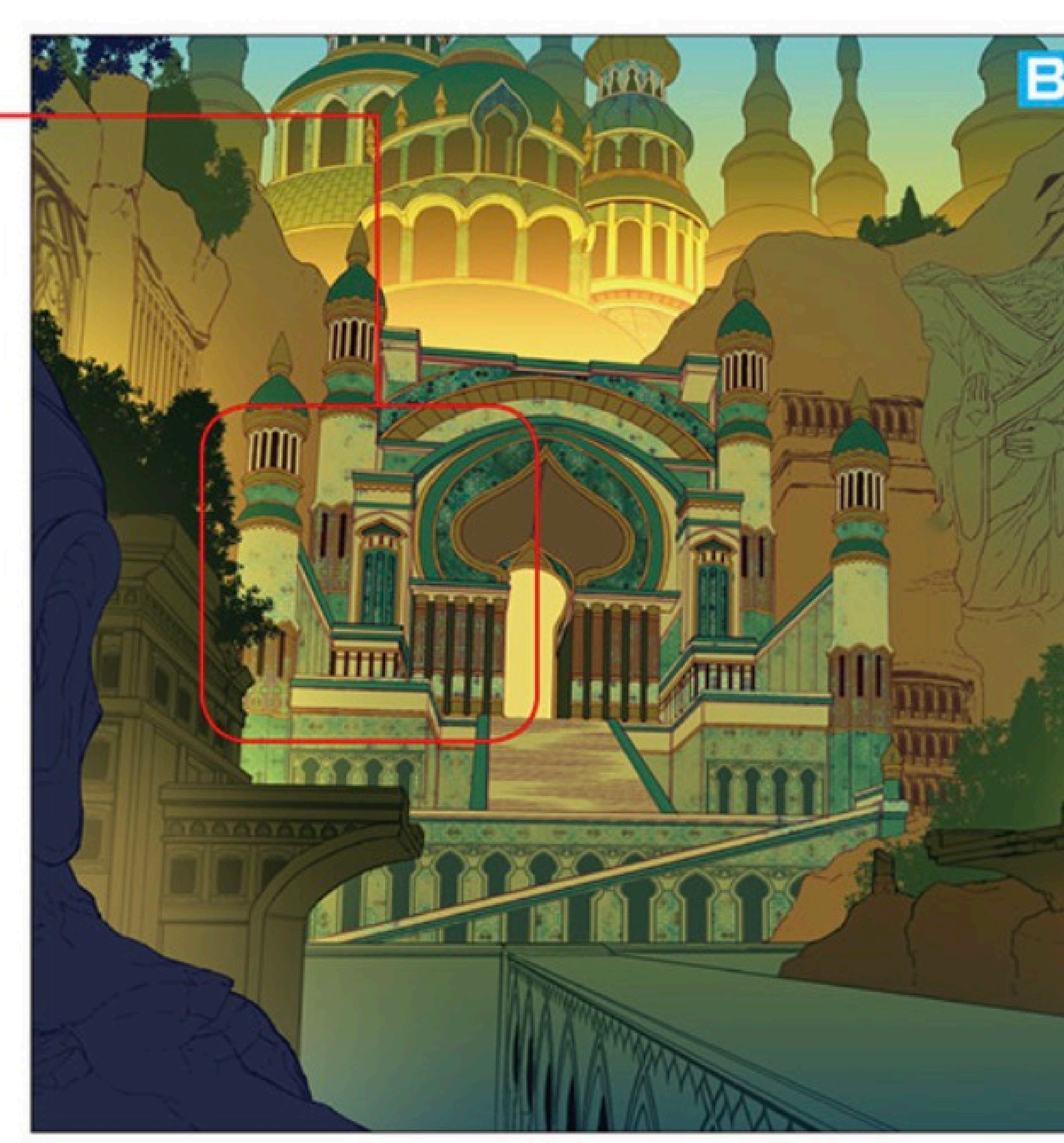


A 各模様レイヤーに再度レイヤーマスクを作成する。レイヤーマスクの作成は、選択範囲を作成していない状態で、レイヤーパレットの「レイヤーマスクを作成」をクリックする。

B レイヤーマスクのサムネイルを選択し、「TF 岩壁 凸」「TF 岩壁 凸 2」「TF 岩壁 凹」「TF 岩壁 凹 2」「TF レンガ 凸」「TF レンガ 凹」などのテクスチャの効いたブラシを使って、模様を部分的に消してなじませていく。レイヤーマスクの範囲を追加するときは透明色、レイヤーマスクの範囲を消すときは色のついた描画色を使う。



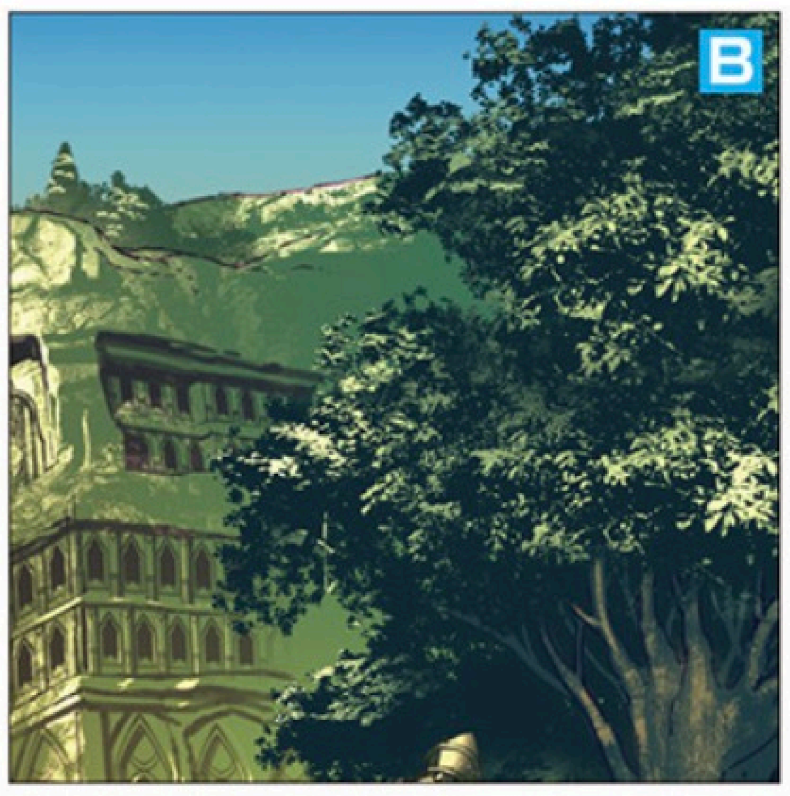




4-4 テクスチャブラシで質感を加える

光を当てていきます。大きく光を当て、テクスチャの効いたブラシを使って質感を入れるように消していきます。
各部に使ったブラシは下記のとおりです。



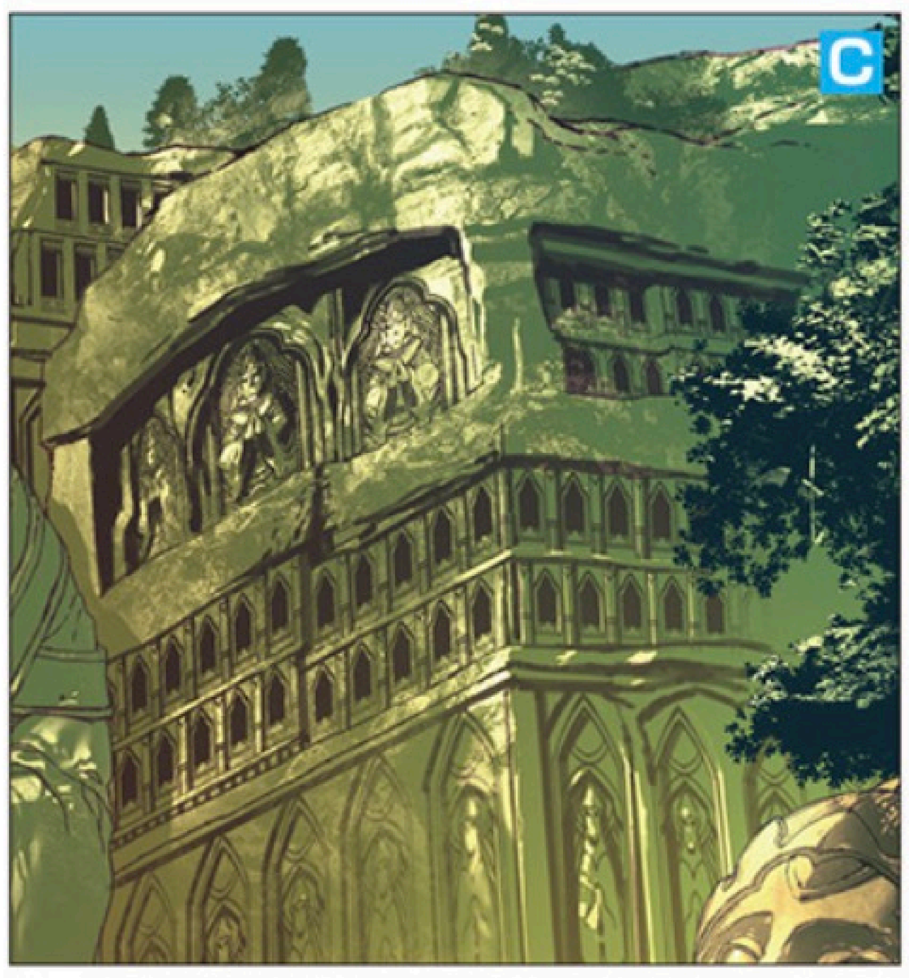


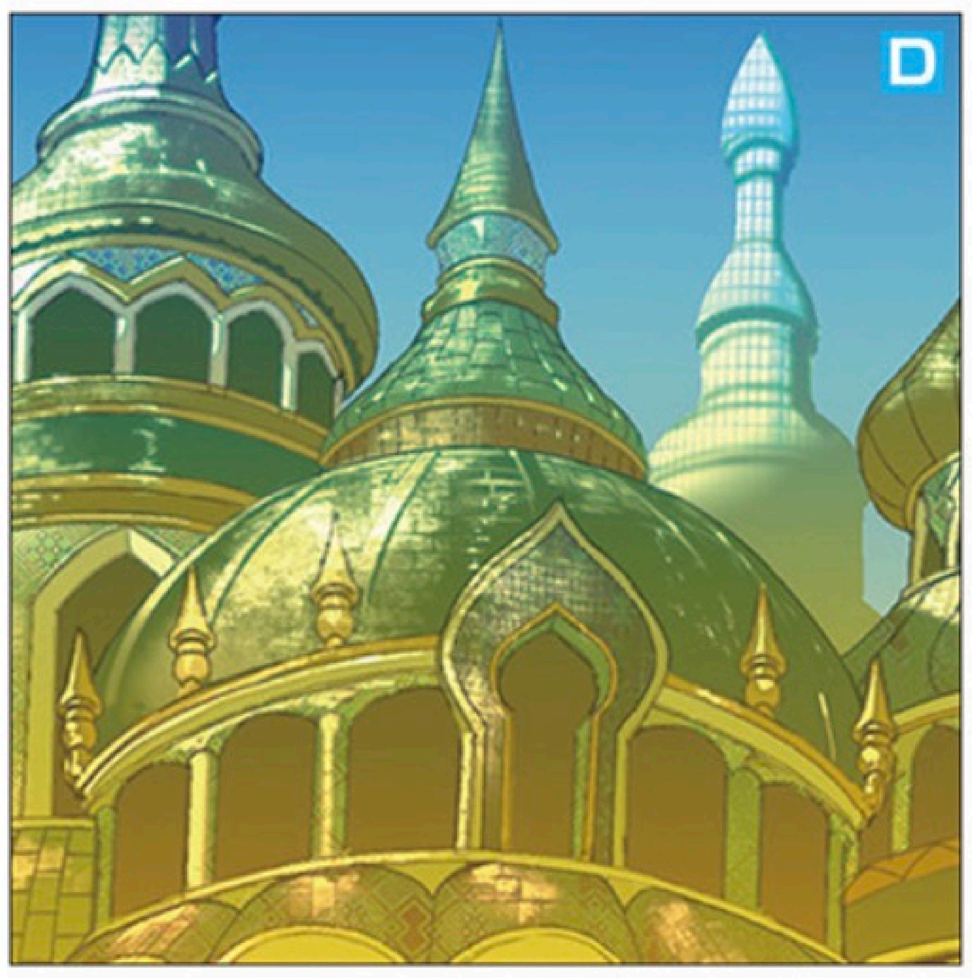
A 岩場、石像部分には、「TF 質感ペン」「TF 岩壁 凸」「TF 岩壁 凸 2」「TF 岩壁 凹」「TF 岩壁 凹 2」ブラシ。

B 木の部分には、「TF 植物」「TF 植物 大」ブラシ。

C 遺跡部分には、「TF 岩壁 凸」「TF 岩壁 凸 2」「TF 岩壁 凹」「TF 岩壁 凹 2」「TF レンガ 凸」「TF レンガ 凹」ブラシ。

D 最遠景の建物には、「TF レンガ 凸」「TF レンガ 凹」ブラシ。





4-5 一旦全体の色を整える

光や質感がある程度入ったところで、一旦全体の色を整えます。

A 合成モード「スクリーン」や「オーバーレイ」のレイヤーを使い、全体の色を整える。「スクリーン」で、各距離の境界部分を薄くし、距離感を強調する。「オーバーレイ」で、明るい部分と暗い部分のコントラストをはっきりさせる。



◎ POINT ◎ 合成モードの活用

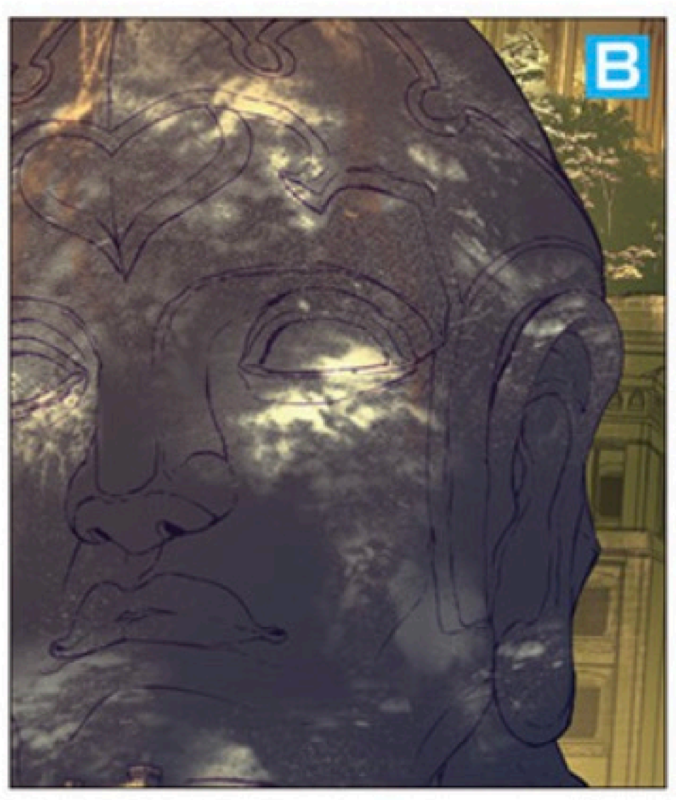
「スクリーン」や「オーバーレイ」に限らず、合成モードを使えば下の色を反映しつつ調整可能です。自然な色合いで色を変更できます。

4-6 カゲを描く

カゲを入れていきます。

A 「TF メイン」ブラシを主体に、各部「**4-4**」の工程で使ったのと同じテクスチャの効いたブラシも使ってカゲを塗る。

B 全体にカゲが入った状態。「**4-9**」の工程で遠近感によってかすませるような処理をするので、それを前提に少し濃いめに塗っている。







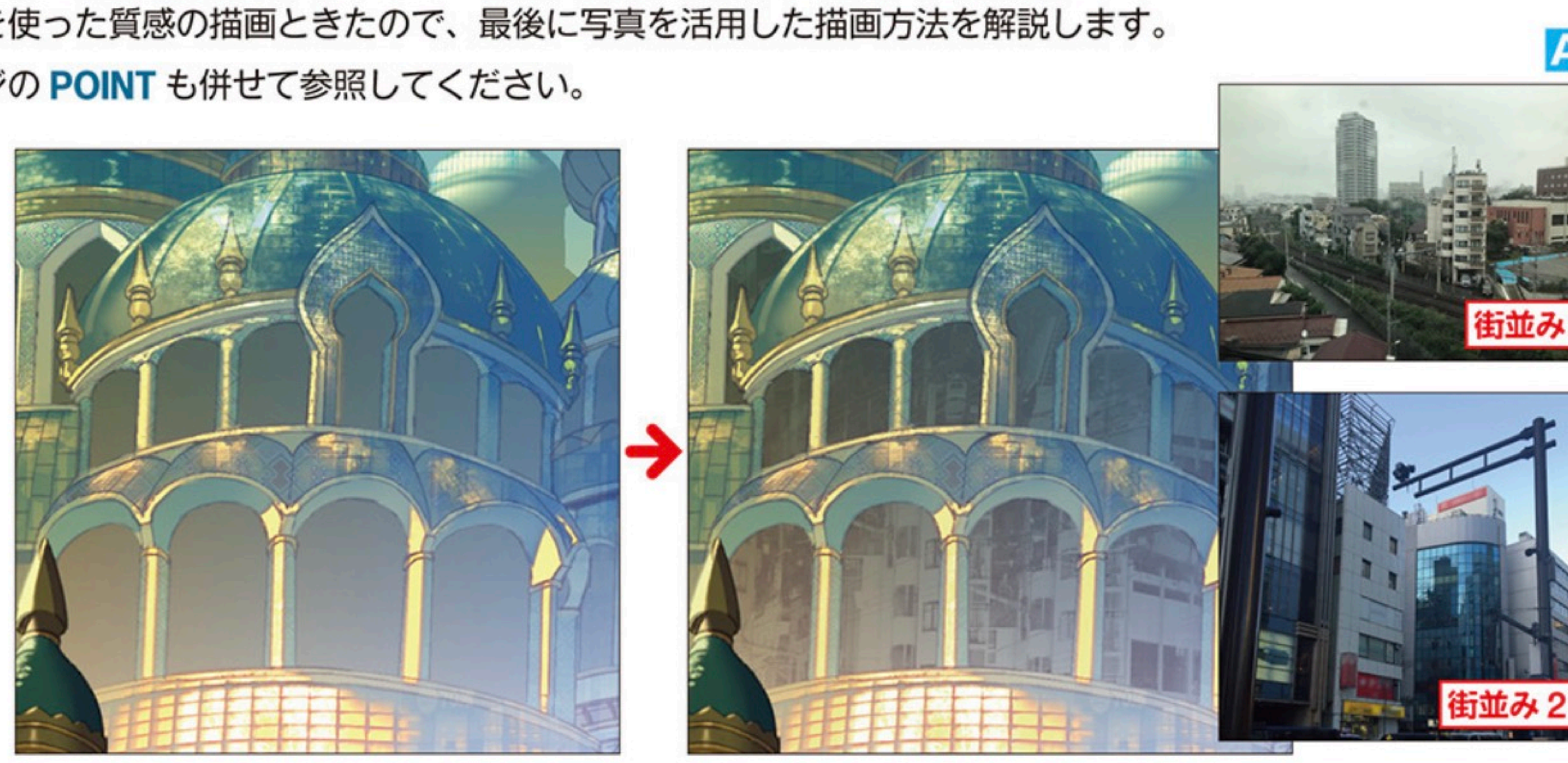
4-7 写真を使ってディテールを描く

テクスチャ素材の貼り込み、テクスチャブラシを使った質感の描画ときたので、最後に写真を活用した描画方法を解説します。最遠景の建物の内部を例に解説します。次ページの **POINT** も併せて参照してください。

A 「街並み」「街並み 2」の写真を使ってディテールを追加する。モノクロにした写真を貼り、そこから選択範囲を作成、「TF エアブラシ」で色を重ねて塗っていく。

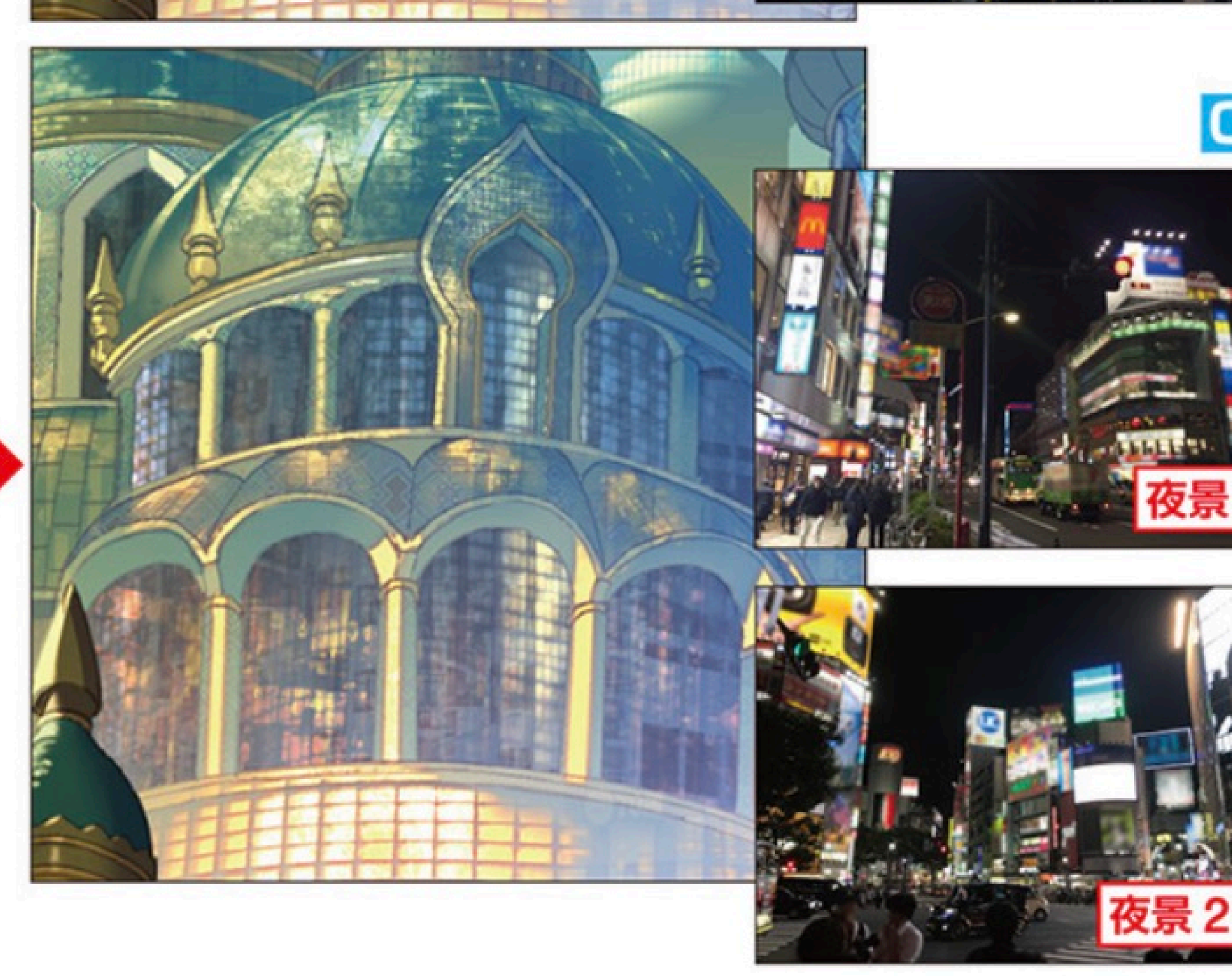
B 「ガラス円筒」の写真を使い、高層の窓ガラスのようなディテールを加える。映り込みを意識し、「**4-8**」の工程で作成する空の色に合わせたような色使いにする。

C 内部の明かりをイメージし、「夜景」「夜景 2」の写真を使ってオレンジ系の色を加える。





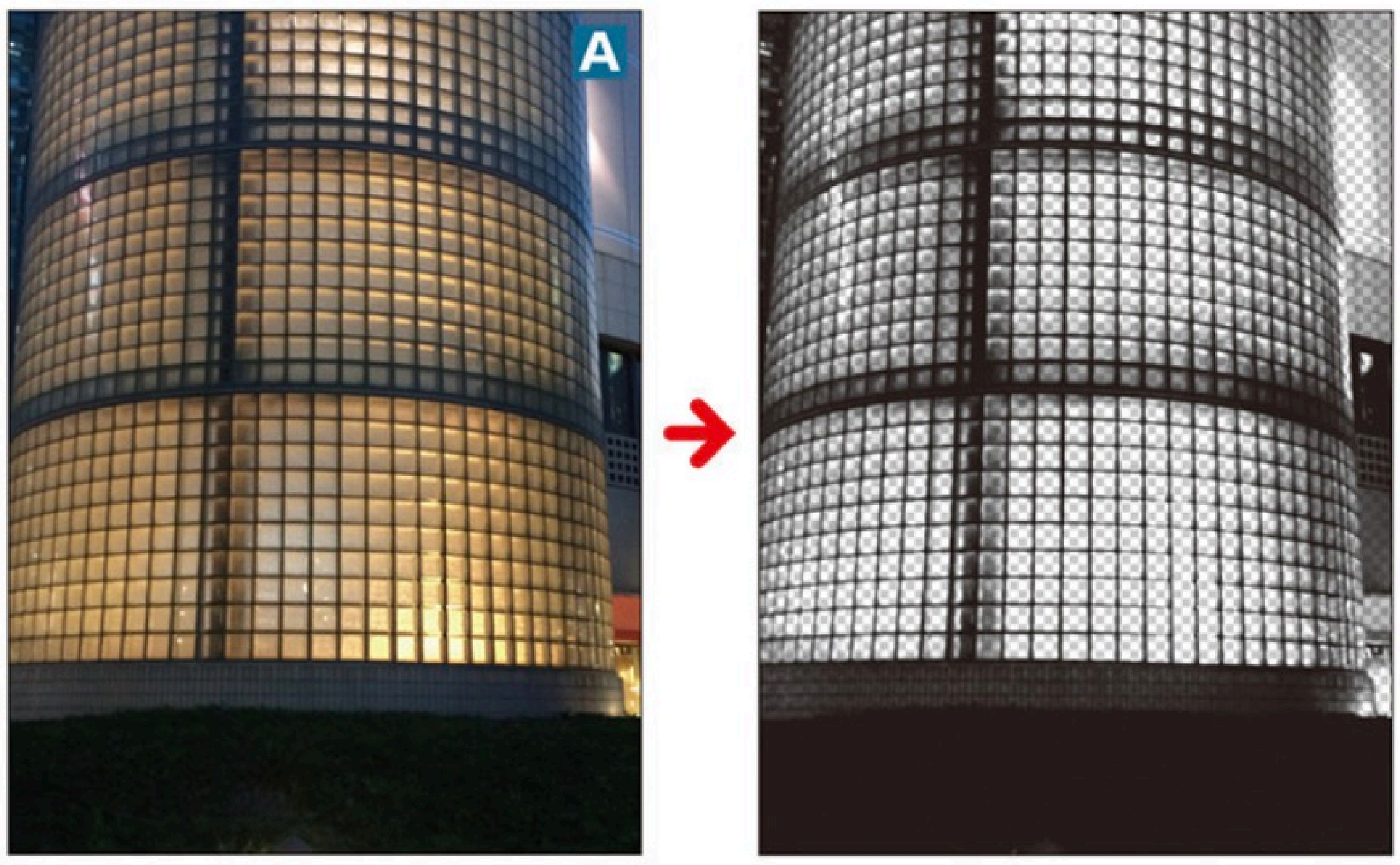




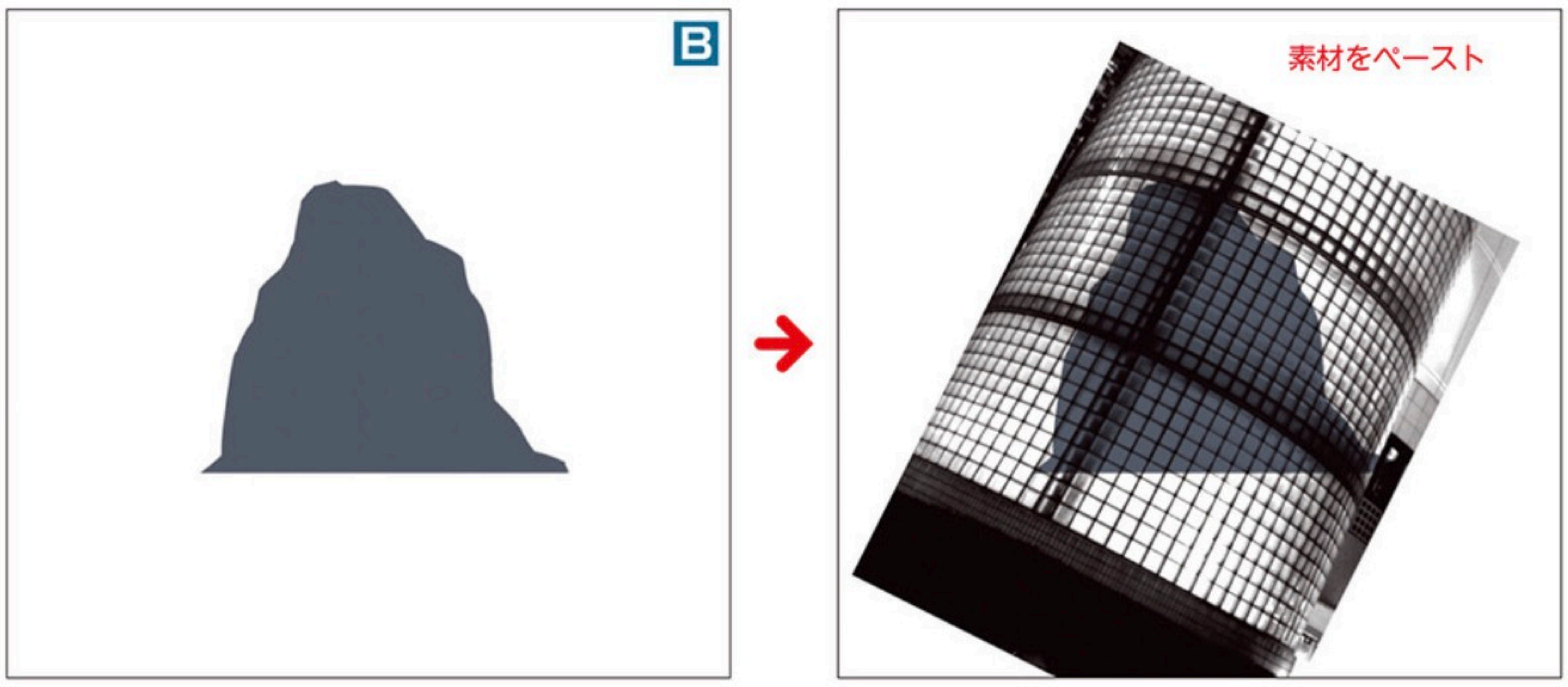
◎ POINT ◎ 写真テクスチャの使い方

写真をテクスチャ素材として使用する方法を解説していきます。

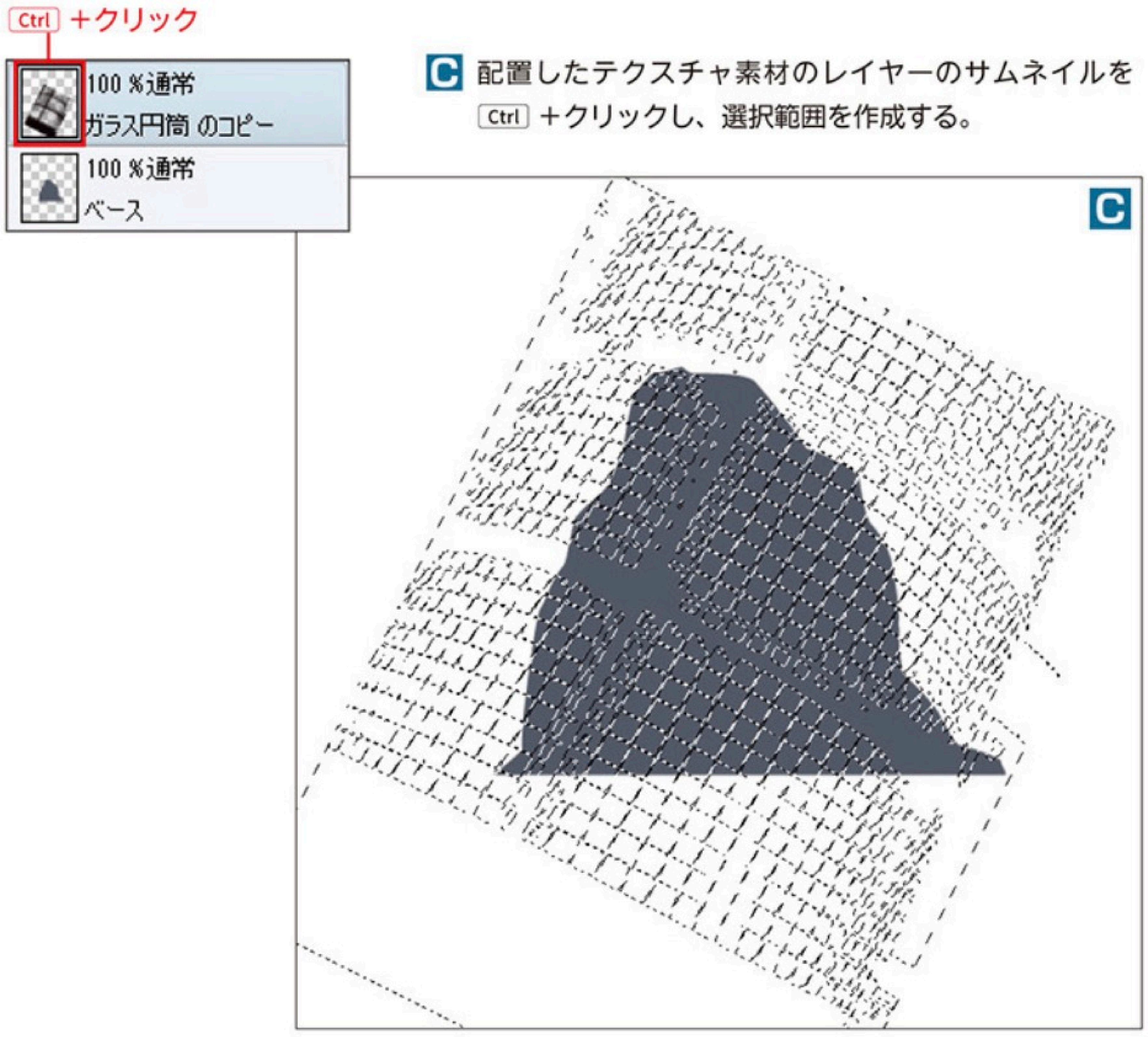
A テクスチャ素材の元になる写真をモノクロの素材に変換する。［編集］メニュー→［色調補正］→［色相・彩度・明度］で、彩度の値を「-100」に設定してグレートーンにし、［編集］メニュー→［色調補正］→［レベル補正］で、白黒のメリハリをはっきりさせる。［編集］メニュー→［輝度を透明度に変換］で白い部分を透明化する。これで、テクスチャ素材が完成。



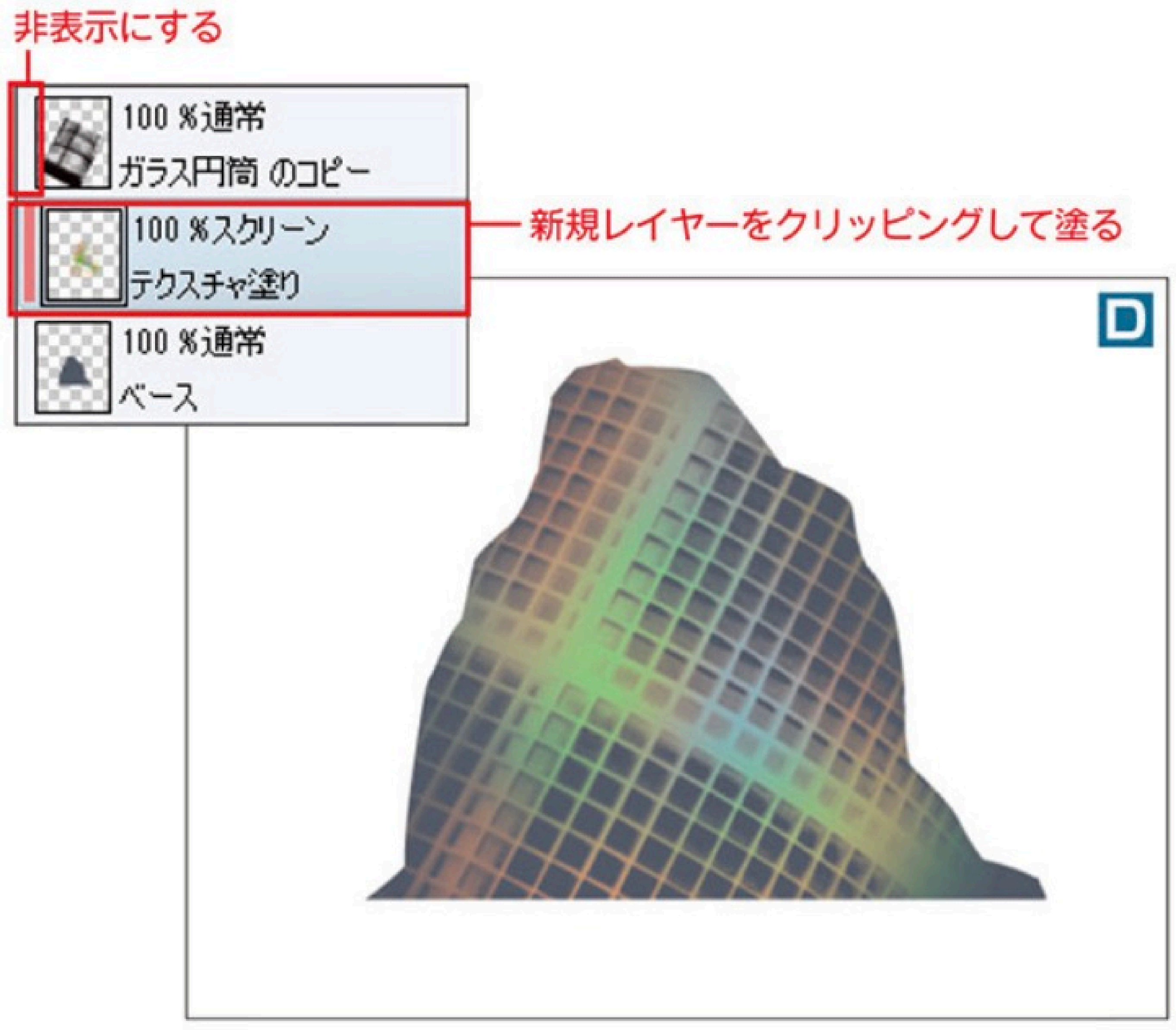
B A で作成したテクスチャ素材をコピーして、テクスチャ感を出したい部分（ここでは岩のシルエット）の上にペーストする。貼り付けたテクスチャを、［編集］メニュー→［変形］→［自由変形］で拡大、回転、場合によっては変形し、ディテールや質感を追加したい部分に配置する。



C 配置したテクスチャ素材のレイヤーのサムネイルを Ctrl ＋クリックし、選択範囲を作成する。



D 選択範囲が作成できたら、テクスチャ素材を非表示にする。新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」する。レイヤーを作成した選択範囲で塗ると、テクスチャ感を追加できる。なお、合成モードは、状況に応じて任意に変更すると良い。



4-8 写真を使って雲を描く

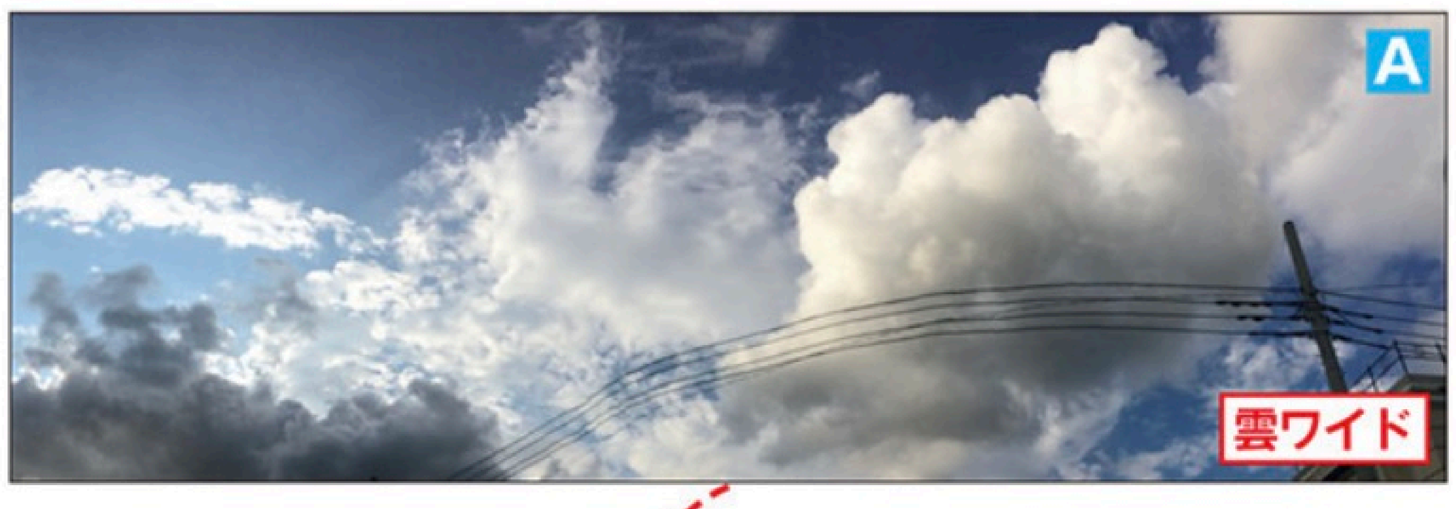
今回の雲は、「**4-7**」の工程と同じように写真を使って描いていきます。

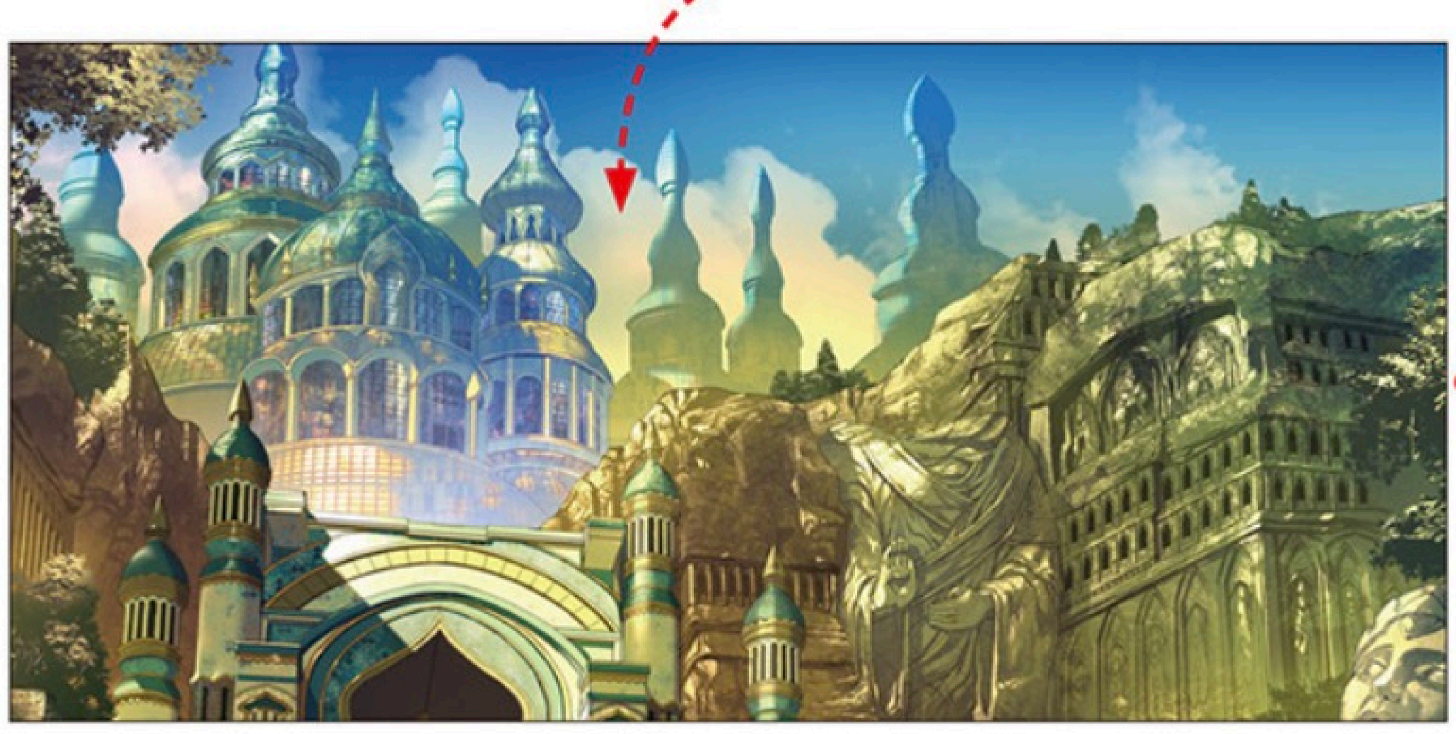
A「雲ワイド」の写真を使って、入道雲を描き入れる。

B「空」の写真を使って右部分の雲を描き込む。

> **◎ POINT ◎ 空の処理**
>
> 今回は地上部分をかなり描き込むので、バランスを取って、空はあっさりめの処理で終わらせました。ただ、色はただの青空ではなく、緑や黄色、赤で印象的にしています。





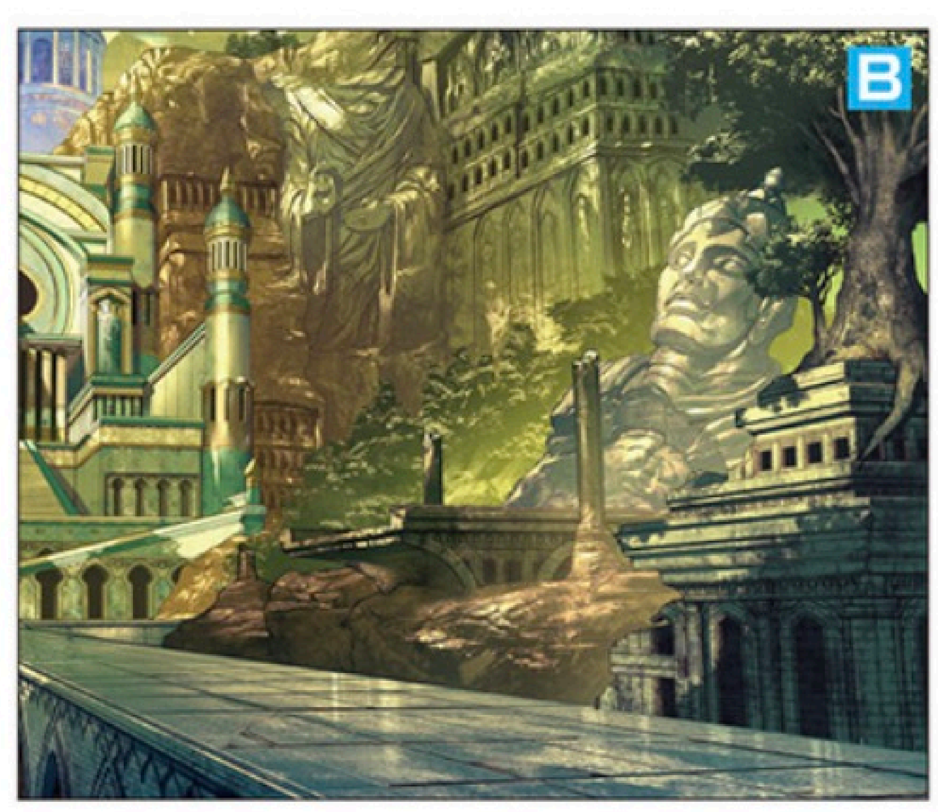


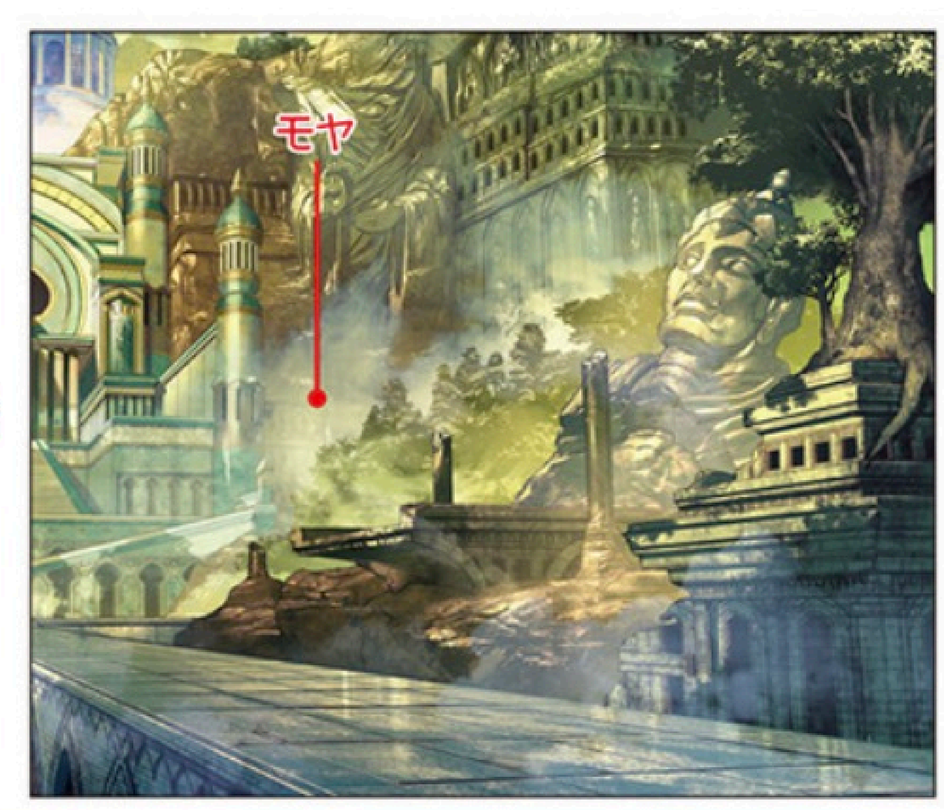


4-9 モヤで遠近感を強調する

近景、中景、遠景、最遠景と分けていたレイヤーフォルダーの間にかすんだモヤを描き込み、遠近感を強調していきます。
2章のイラスト「羊追いしballoon空」の「**8-1**（P.60）」で行った処理と同じような意図です。
ここでも、写真を使って描いていきます。



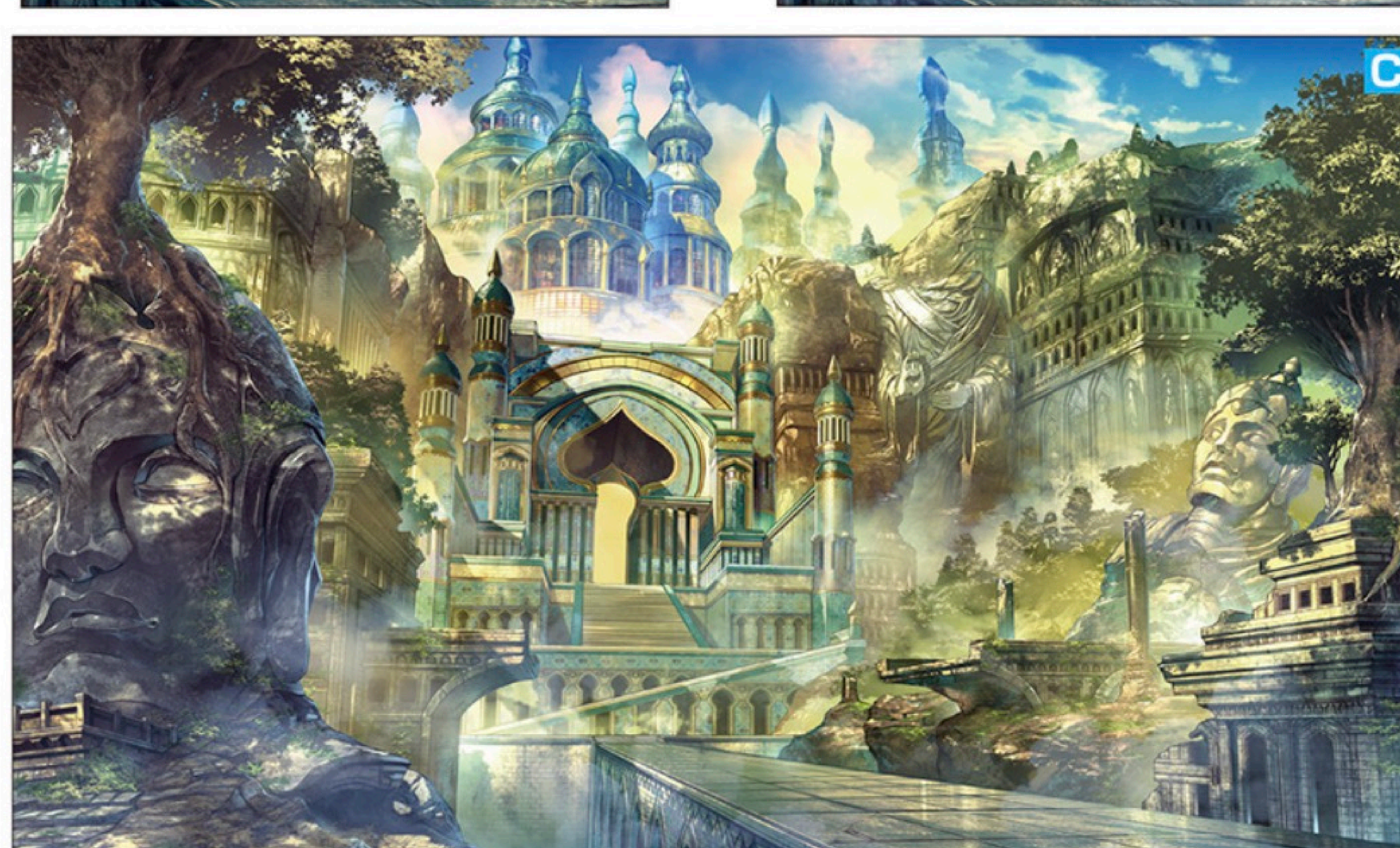




A 近景、中景、遠景、最遠景のレイヤーフォルダーの間に、合成モード「スクリーン」のレイヤーを作成する（ここでは、それぞれレイヤーフォルダーの中に入っている）。

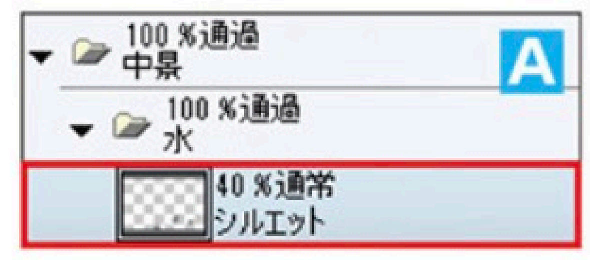
B「雲ワイド」の写真を使い、かすんだモヤのようなディテールを描き込む。これにより空気遠近法による遠近感だけではなく、自然な空気感も加えることができる。

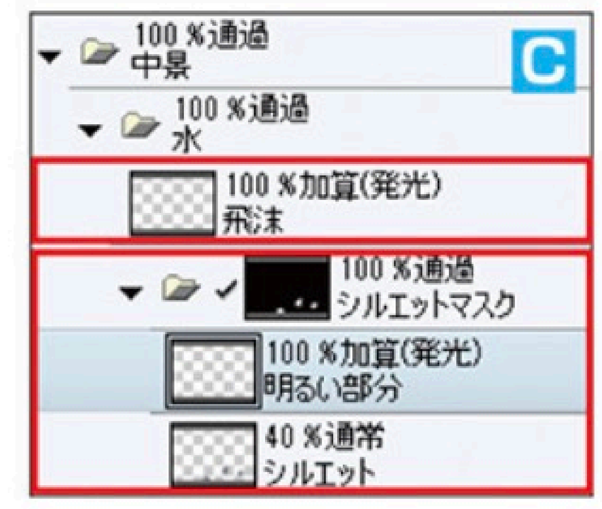
C 全体にモヤを描き入れた状態。



5 水を表現する

5-1 流れる水を描く









流れ落ちる水を描いていきます。ここまで描いてこなかったのは、透明感を出すために、水で隠れる部分の描画が必要だったからです。

A 不透明度を「40%」程度まで下げた半透明のレイヤーを作成する。

B 見えにくいかもしれないが、「TF メイン」ブラシを使って、うっすらと流れ落ちる水のシルエットを描く。透明感を出すために、ここで濃いめの色は使わないようにする。

C レイヤーフォルダーを作成し、シルエットを描いたレイヤーを入れ、シルエットの範囲でレイヤーマスクを作成する。
さらにレイヤーフォルダーの中とその上に、合成モード「加算（発光）」のレイヤーをそれぞれ作成する。

D B に沿うような形で、明るい部分を描き込む。波になっている部分、飛沫になっている部分などを意識して描くと良い。ここでは「TF 滝」ブラシを使っている。

E 色の濃くなっている部分を描くための「乗算」レイヤー、さらに飛び散る飛沫を描くための「加算（発光）」レイヤーを作成する。

F 暗い部分を描き込む。さらに、飛び散る飛沫を描き加えることで、水の勢いを表現できる。





5-2 滝を描く

右上奥の滝を描きます。

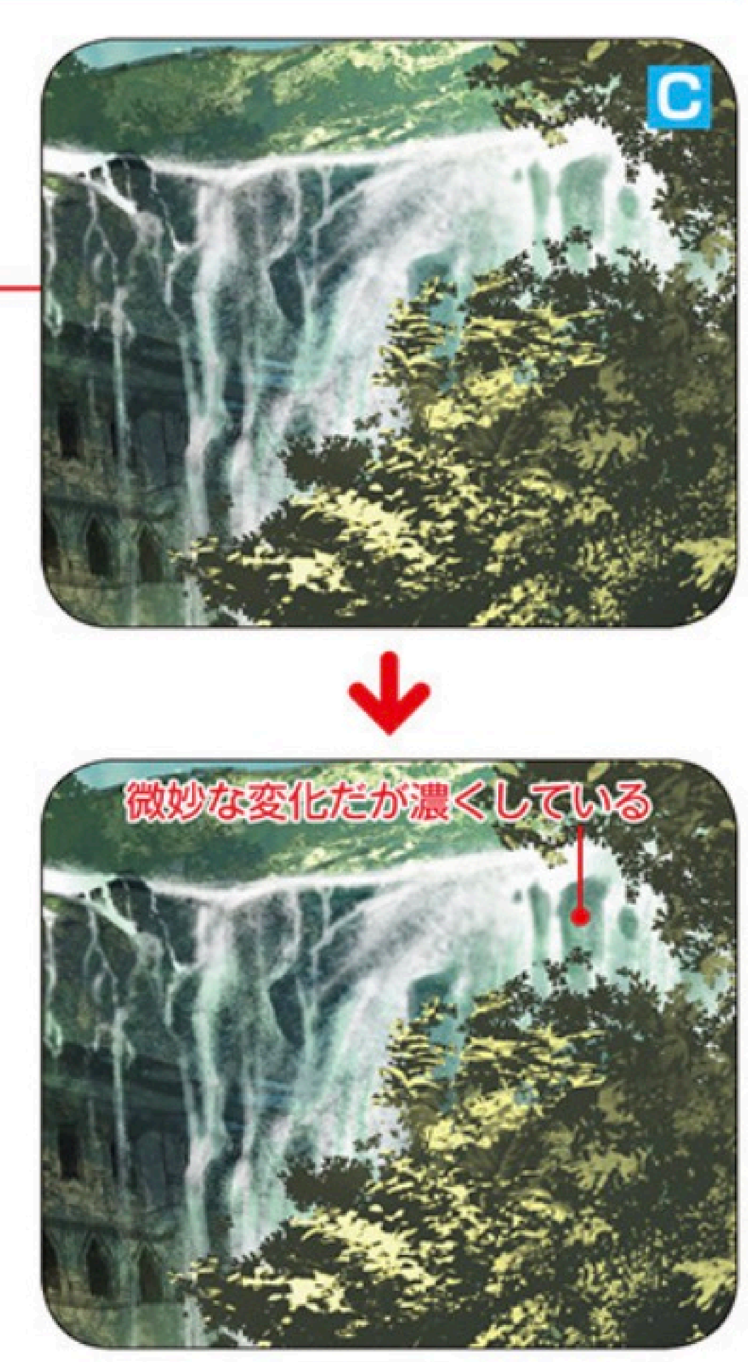
A 「TF 滝」「TF 質感ペン」ブラシを使い分けて、滝のシルエットを描く。

B 合成モード「加算（発光）」のレイヤーで明るい部分を描く。ここは遠景のため、あまり凹凸を出したくなかったので、全域を明るくしている。単にべた塗りで明るくするのではなく、「TF 滝」「TF 質感ペン」ブラシで流れを意識したストロークで塗る。

C 合成モード「乗算」のレイヤーを使い、岩に当たって別れて筋となっている部分を強調させる。







6 仕上げ

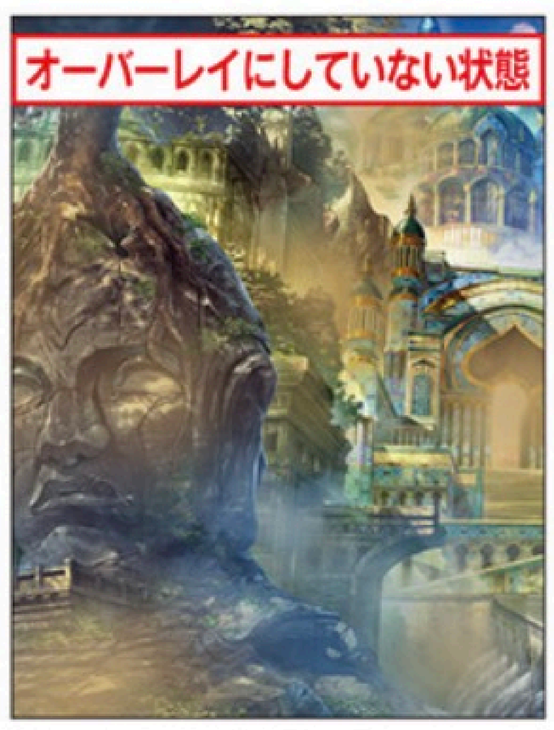
6-1 色を整える

合成モード「オーバーレイ」を使い、全体の色調、コントラストを整えます。

A 全てのレイヤーの一番上に、合成モード「オーバーレイ」のレイヤーフォルダーを作成する。その中に、青色を塗るレイヤー、オレンジ色を塗るレイヤーを作成する。

B 「TF エアブラシ」を使い、明るいところは明るく、暗いところは暗くなるように、青やオレンジ色を塗って全体の色調とコントラストを整える。







◎ POINT ◎ 色調補正レイヤーを使う

これだけではコントラスト比が弱いと感じたら、［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［明るさ・コントラスト］の色調補正レイヤーを作成、調整する。

6-2 キャラと渡り鳥を描く

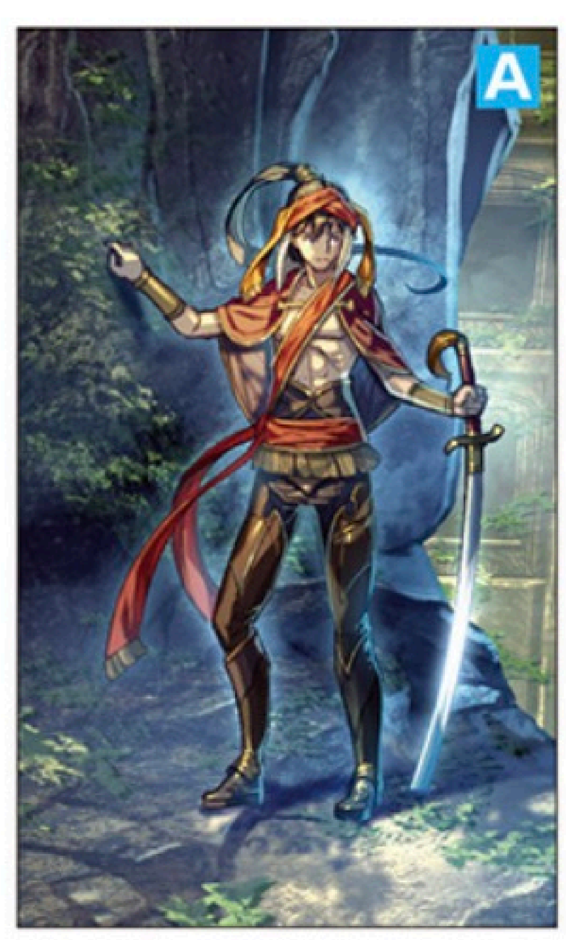
キャラクターと渡り鳥を描き加えて完成させます。

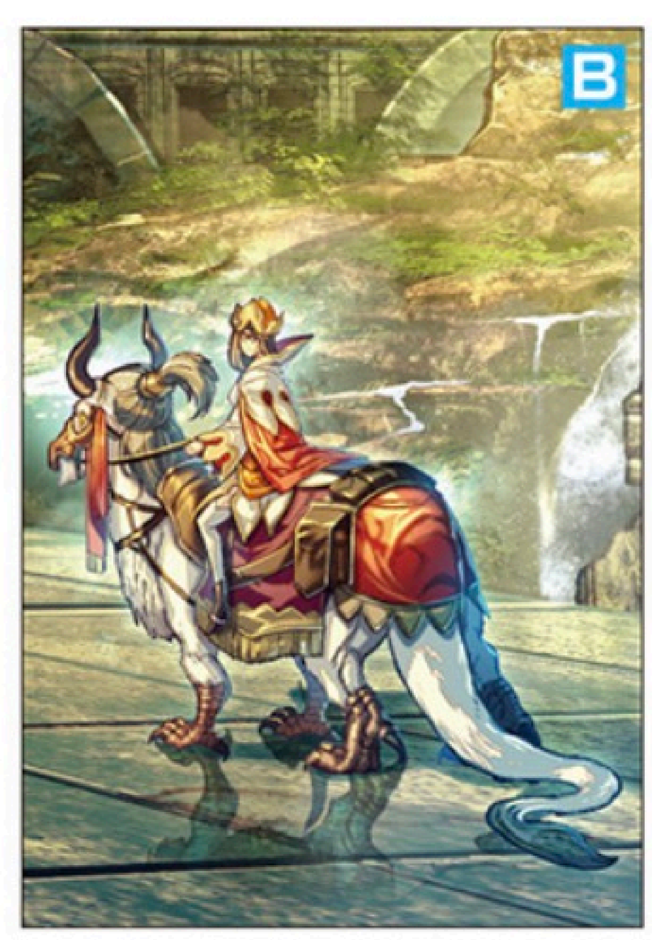
A 左の仏像付近にキャラを追加する。キャラの大きさでモチーフの巨大さを表現できる。

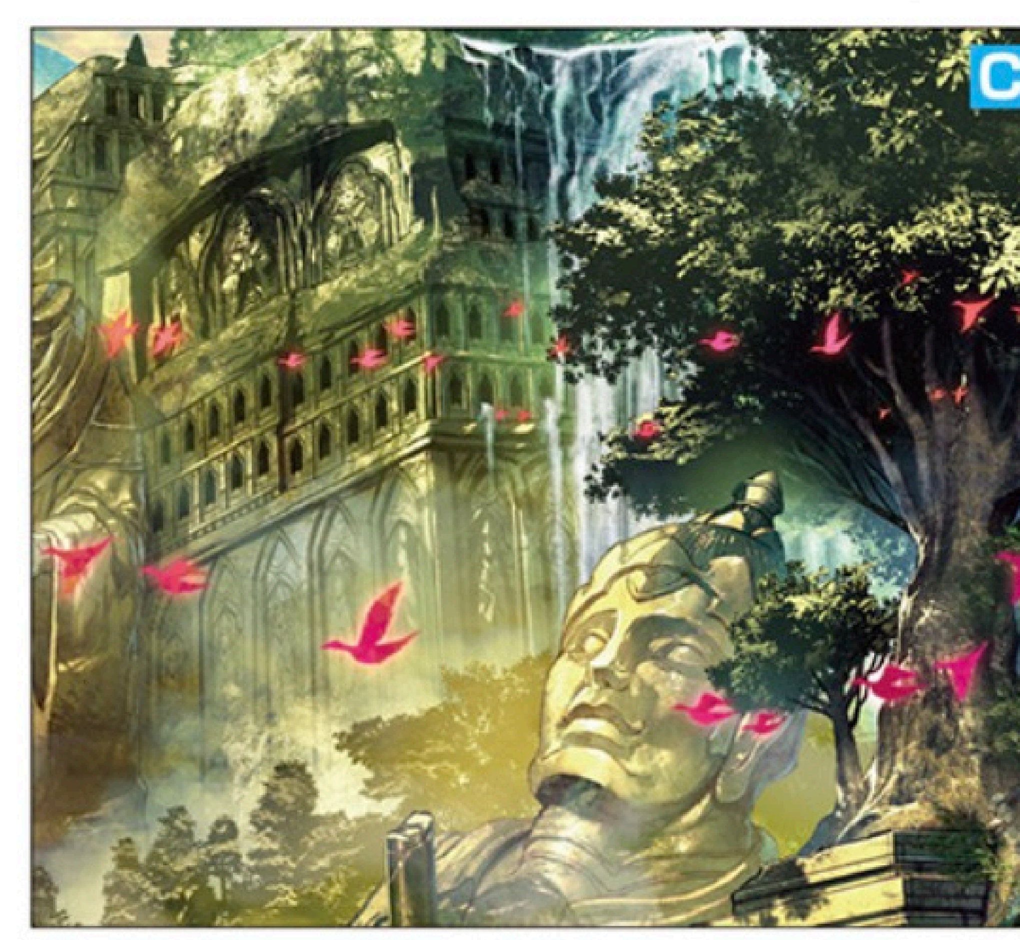
B 右の通路にキャラを追加する。左のキャラとのサイズ感に注意しながら描く。

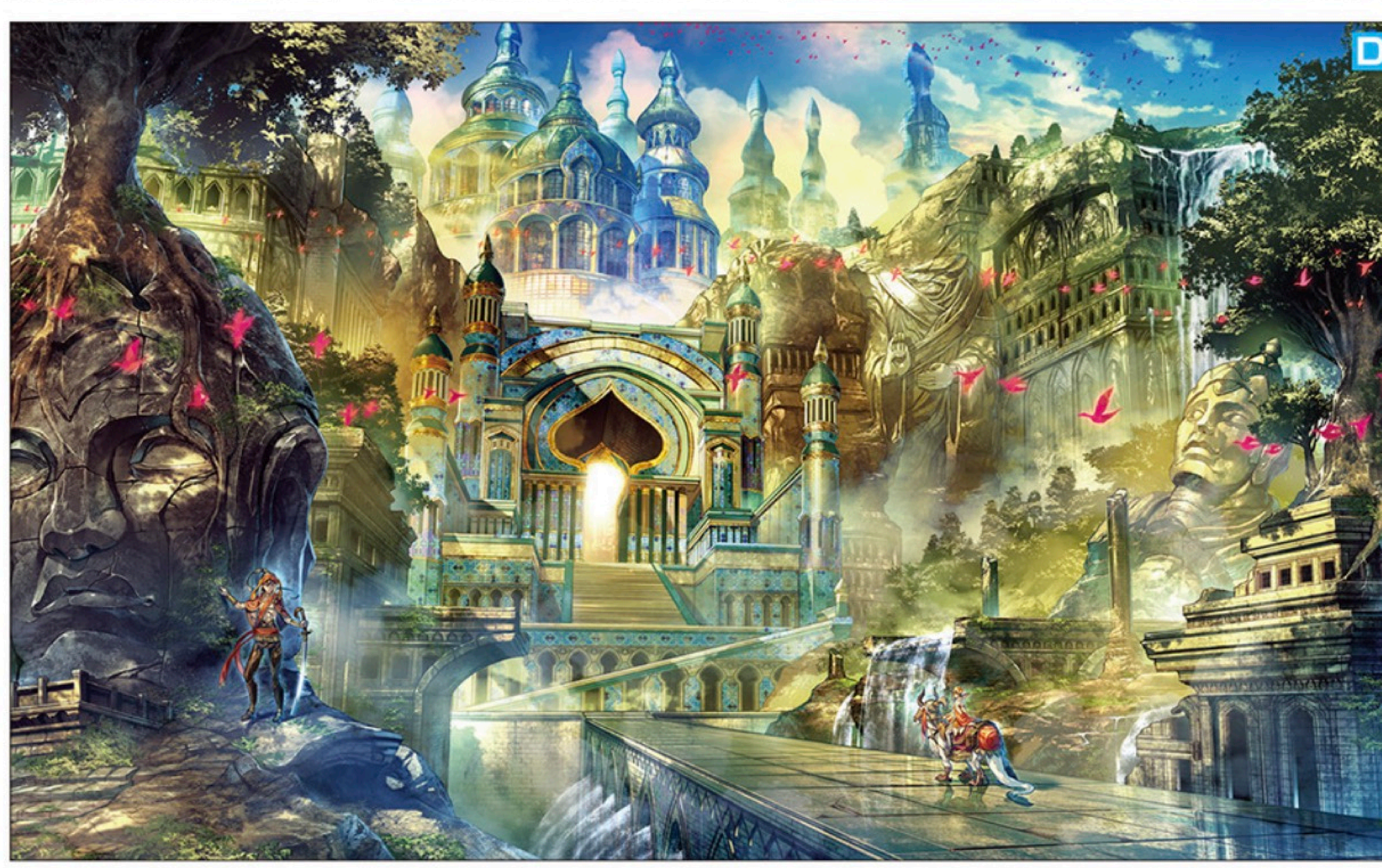
C 「TF 鳥」ブラシを使って、渡り鳥の群れを描く。細かい描写はせず、シルエット的に描く。色は濃いピンク色を使い、差し色（P.53）とする。

D これらは、全体の分布や距離感によるサイズ比、重要な部分に被っていないか、注意しながら配置する。最後に、気になる部分があれば調整して完成。









◎ POINT ◎ キャラ配置のコツ

キャラを配置する場所は、実際にキャラが通りそうなところを考えるのがコツです。たとえば、ゲームをやっていて行きたくなるようなところをイメージすると良いと思います。

ひとつのモチーフから連想して描く

6章









03 清流の生まれいづる処

―「水」からの連想、ダイナミックさ、透明感の演出―

Illust & Making by 藤ちょこ



◆ 解説のポイント

イラストの軸となるモチーフをひとつ決め、そこからさまざまなモノを連想して描いていくコツを解説します。
このイラストの軸となるのは「水」です。水というモチーフから、流水、魚、透明な回廊、鏡などと発想を広げています。青色を基調とした画面からは、静寂さや神秘さを感じられるのも特徴です。
ここでは、水をベースとしたさまざまな表現方法を解説します。

構図としては、3点透視図法を使ったダイナミックなものになっています。
夜の風景なので、暗めの画面の中で目立つように、キャラクター（以降：キャラ）には明るい色を使い、初めにパッとキャラに視線がいくよう、背景に埋もれないようにしました。そこから、キャラに近く、かつ描き込みの密度が高い奥の神殿に目線を流し、リズミカルに配置された提灯で画面全体に視線が動くように設計しています。

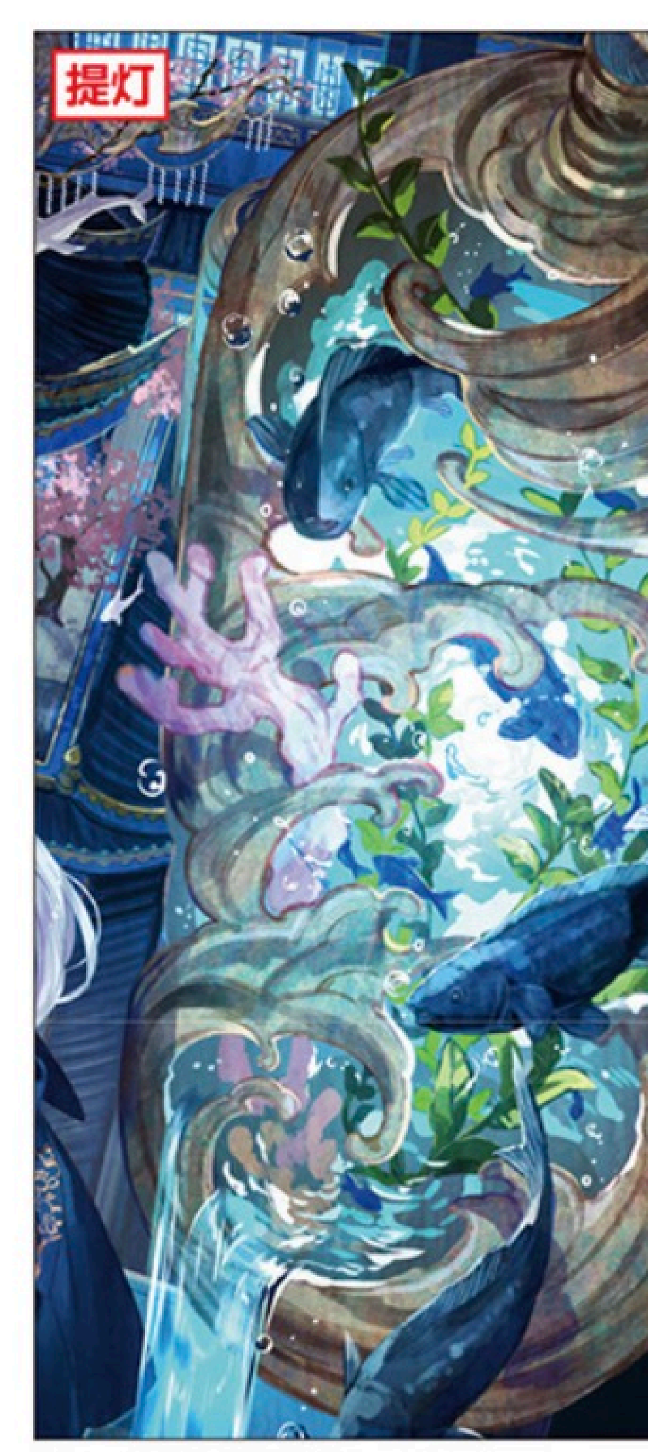
◆ 世界観設定

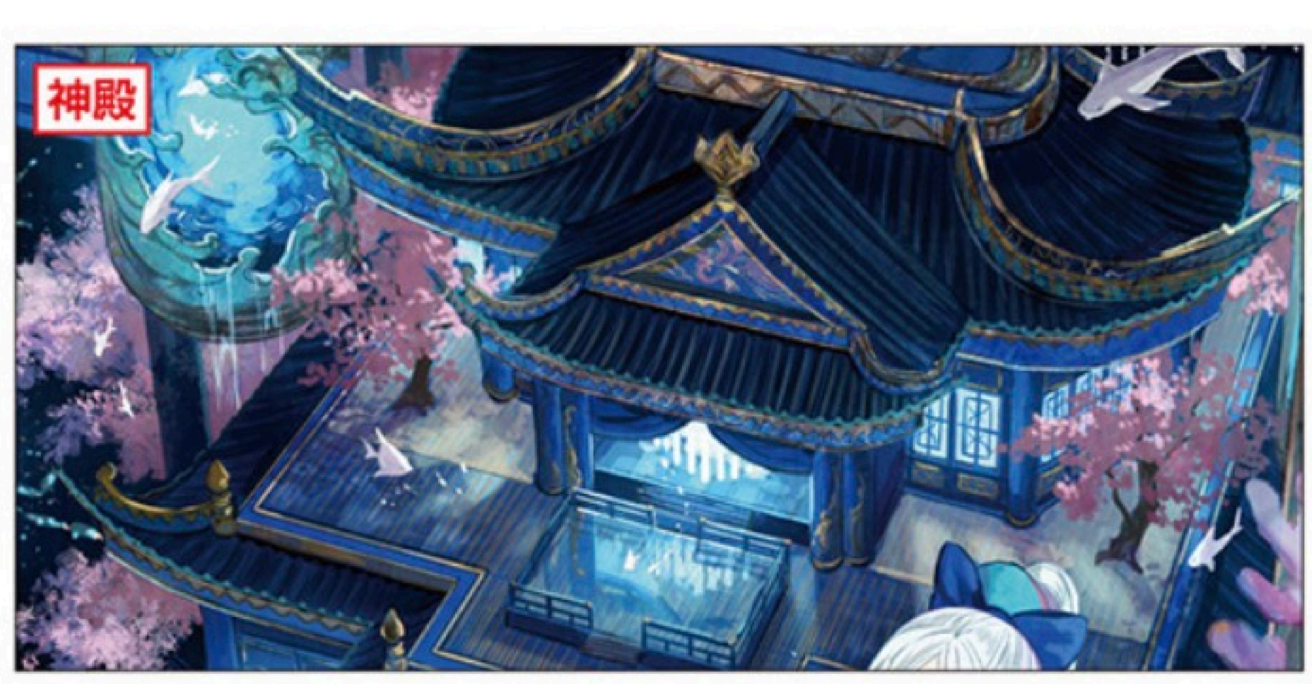
すべての水がここから生まれてくるような、神秘的な場所です。空に浮遊している神殿という設定で、一番奥に見えているのは地上です。
半透明の床や空を泳ぐ魚、重力無視の建築など、現実世界の法則を無視したモチーフを多く取り入れることで、幻想的なファンタジー空間になっています。

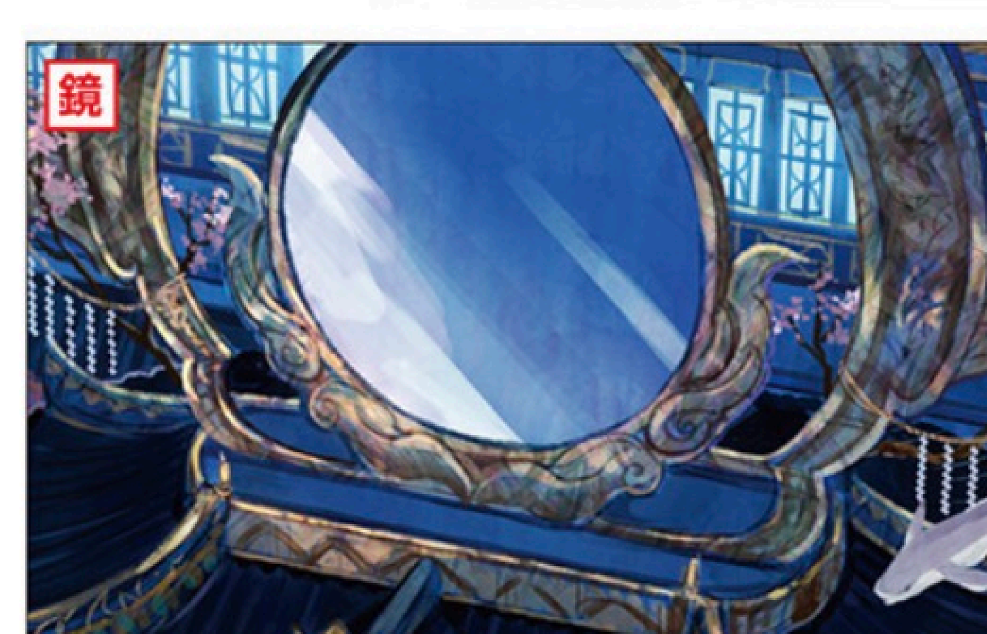
背景のメインモチーフである奥の神殿は、厳島神社が発想のベースになっており、屋根を中華風にしたり、2階建てにしたりしてオリジナリティを出しました。

神社でよくご神体として丸い鏡が置かれていますよね。屋根の上の鏡は、それをモチーフにしています。さらに、注連縄（しめなわ）や紙垂（しで）などのアイテムをからめることで、より東洋感や神秘的な雰囲気を出しました。

もうひとつのメインモチーフの提灯。提灯の中心からは水と光が生まれ、さらに魚や水草、珊瑚などを配置しています。提灯というなじみ深い形を用いつつ、オリジナリティのあるデザインを目指しました。また、提灯の外枠は、日本画の波の形をイメージした金属でできています。
奇抜すぎると、パッと見てそれが一体どのようなものなのかわからず、見る側が混乱するので、なじみ深い形をベースに、奇抜なデザインを乗せる、というのが私のよくやる手法です（P.22の、セーラー服をベースにした和の衣装もそうですね）。
それが、オリジナリティを出しつつ、かつ安定感も出せるバランスなのではないかと思います。



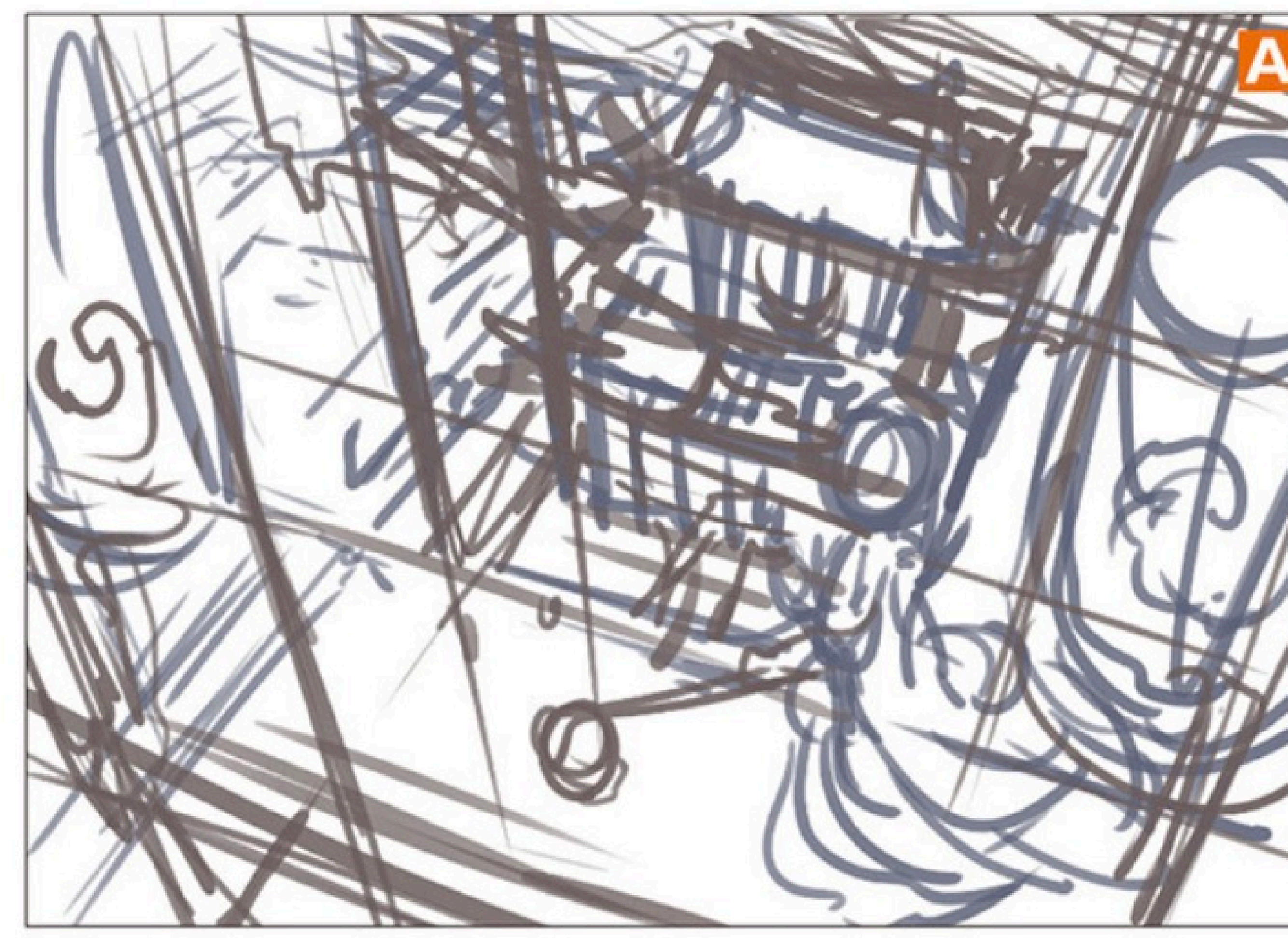




1 ラフを描く

1-1 3点透視のパースのガイドを作成する

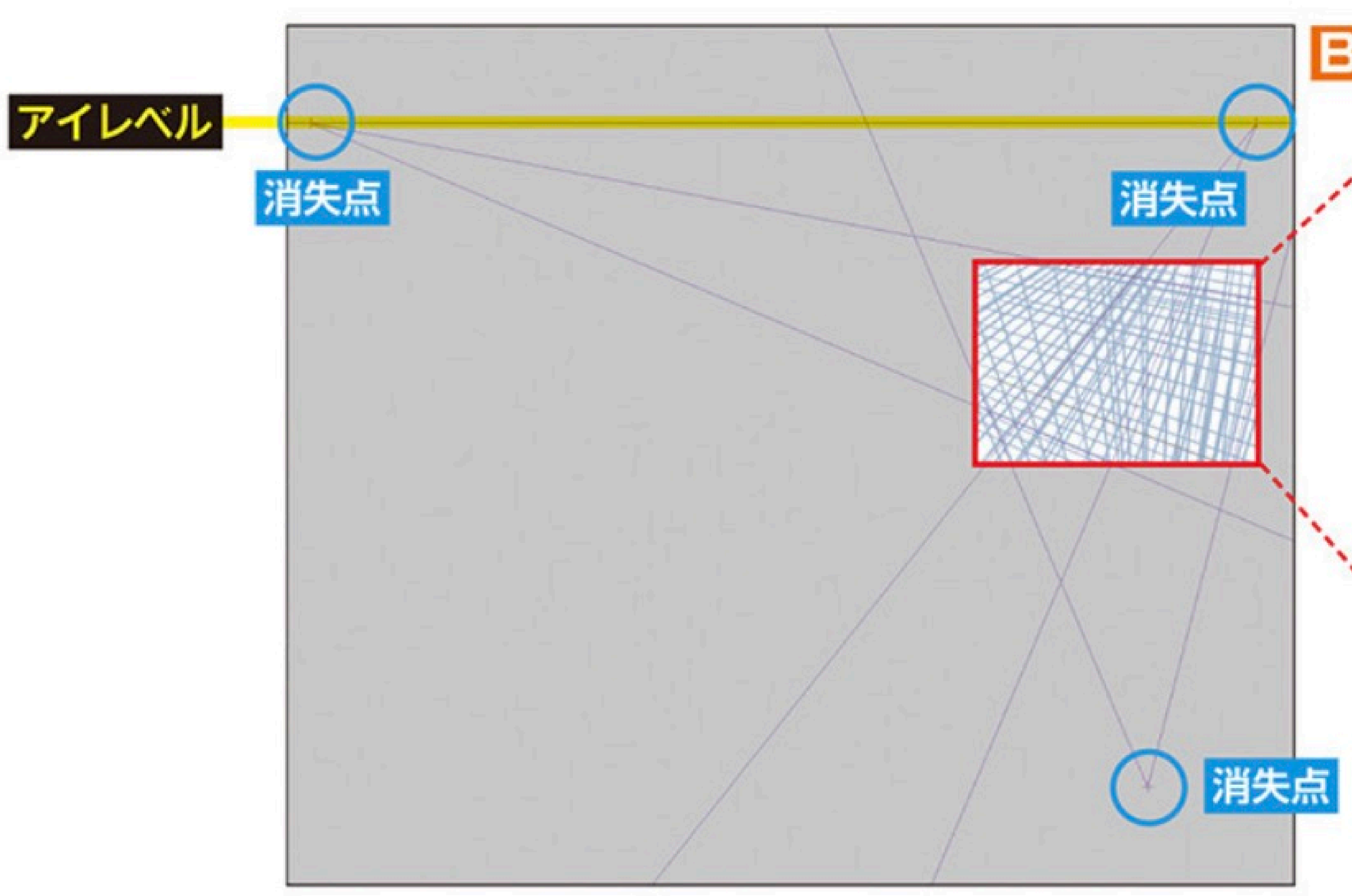
これまでと同じように、初めに全体の大まかな構図がわかる程度のラフを描きます。その後、パース定規を作成し、ガイドとなるパース線を何本も引いていきます。今回は、吸い込まれるような臨場感のある画面にしたかったので、4章のイラストよりも高さのパースを強めにしています。

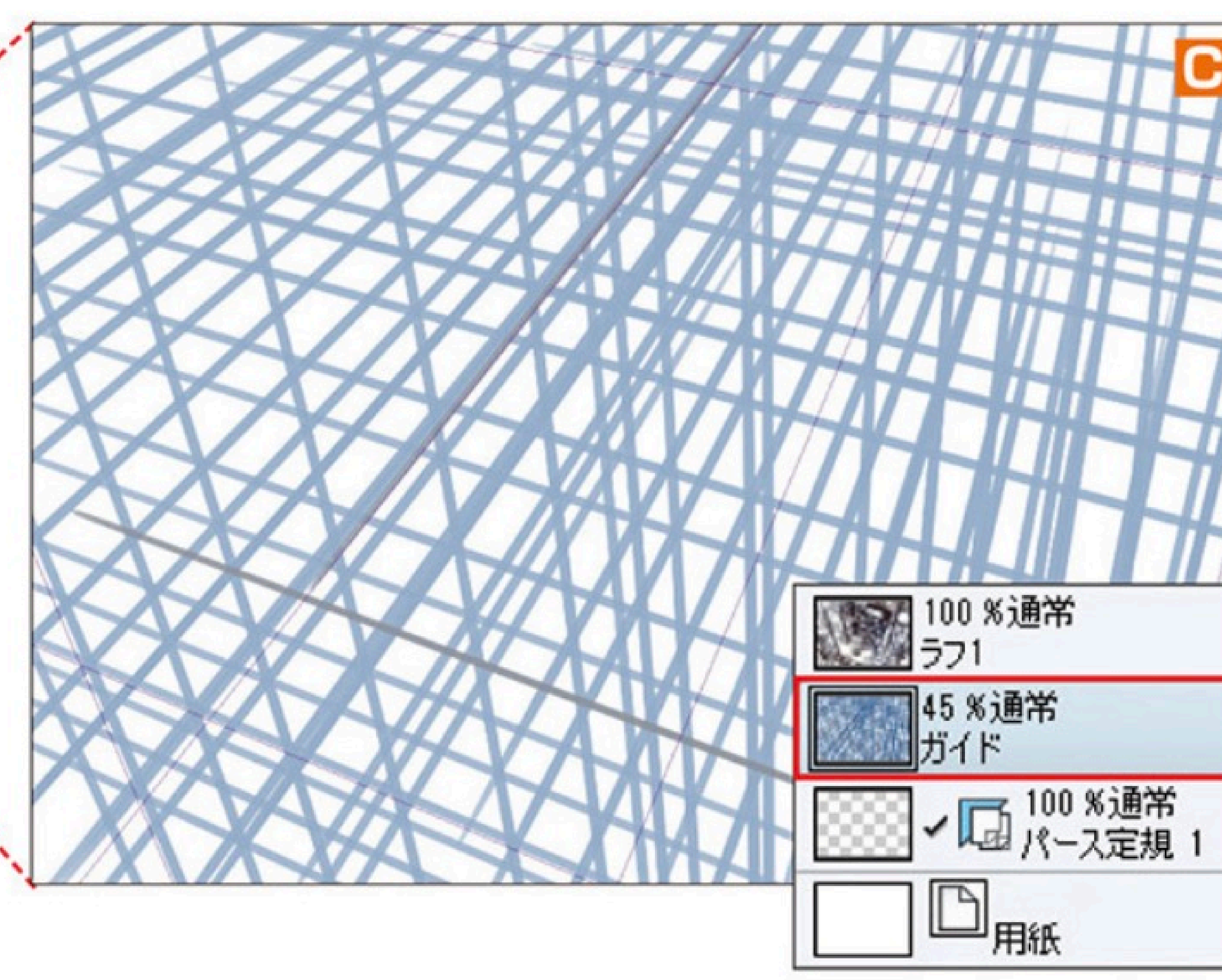


A カスタムブラシ「Gペン TF（P.19）」を使い、ざっくりとモチーフの大まかな配置とパース感を決める。

B 定規ツールの「パース定規（P.89）」を使って、3点透視のパース定規を作成する。今回はフカンの構図となるので、アイレベルはキャンバス外の上部にある。

C ガイド用のレイヤーを新規作成し、パース定規を有効にしてガイドを描く。





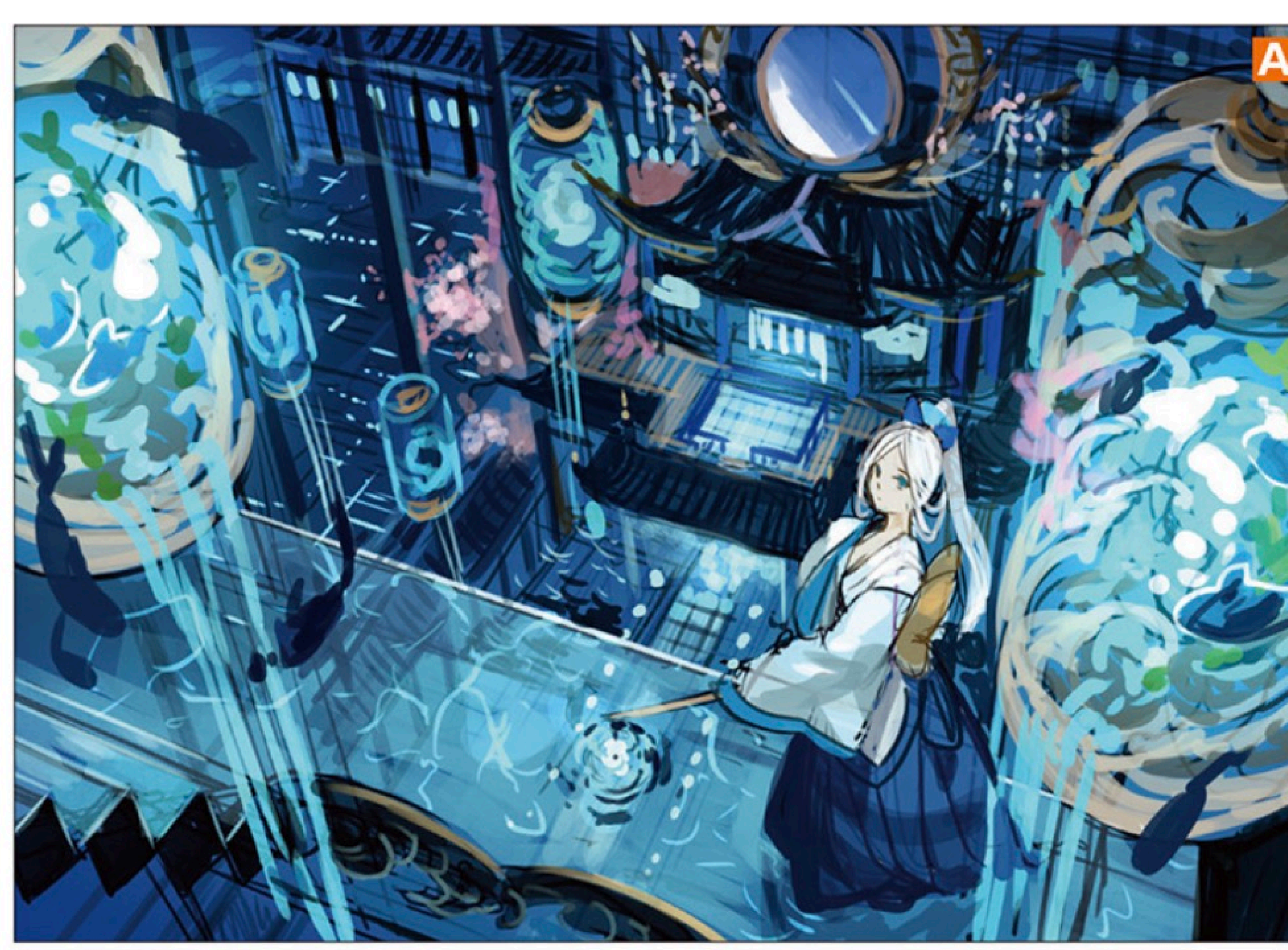
1-2 カラーラフを作成する

ガイドを使い、改めてラフを描きます。より細かくモチーフを描き、色を乗せてカラーラフを作成します。

A カラーラフを作成する。ここで決めた色が完成に近い色になる。

使用するおもな色

R:10 G:39 B:78
R:20 G:65 B:117
R:116 G:255 B:255
R:96 G:210 B:219
R:157 G:232 B:237
R:184 G:180 B:170
R:169 G:139 B:103
R:112 G:234 B:113
R:140 G:101 B:147



2 メインとなるキャラを描く

2-1 構図に合わせて描く

今回はフカンの構図なので、キャラもそれに合わせてフカンで描いていきます（大きくふくらんだスカート状の衣装なので、パース感が少しわかりにくいですが……）。
フカンは、簡単に言ってしまえば、下になる部位ほど小さく見える構図です。違和感なく描くには練習が必要ですが、パース定規やガイドを使ってチャレンジしてみてください。

A キャラの線画を描き、「**1-2**」のカラーラフで決めた色で塗る。

B カラーラフと完成したキャラを合わせた状態。キャラもパースを意識して描くことで、背景となじむ。

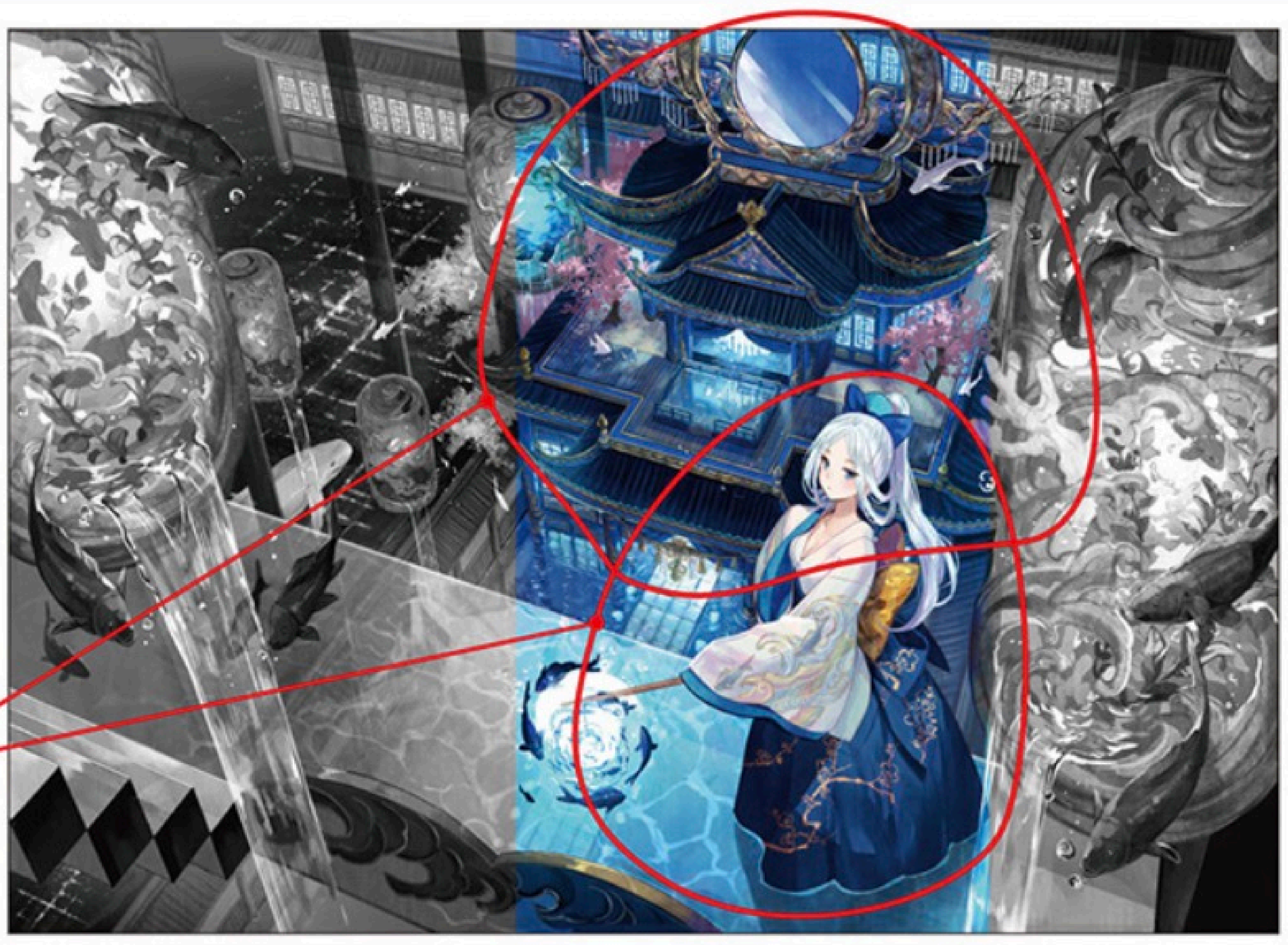




◎ POINT ◎ 視線誘導

最も見て欲しいメインとなる要素の２つ（キャラ・奥の神殿）を、近い領域に配置しています。これは、イラストを見る側の視点をブレさせないという意図があります。
加えて、それ以外の要素も満遍なく見てほしいので、リズミカルに配置された明るい提灯で視線がイラスト全体をめぐるように設計しています。

メインとなる２つの要素が、近い領域にある



◎ POINT ◎ キャラを目立たせる

今回は、４章のイラストと違って、夜の時間帯のイラストです。背景が暗い色合いになるので、逆にキャラの髪色を白色にします。さらに、手前の提灯からの光を当てて明るくし、暗い背景から浮き上がらせ、目立つように設定しました。



3 具体的な形で水を表現する

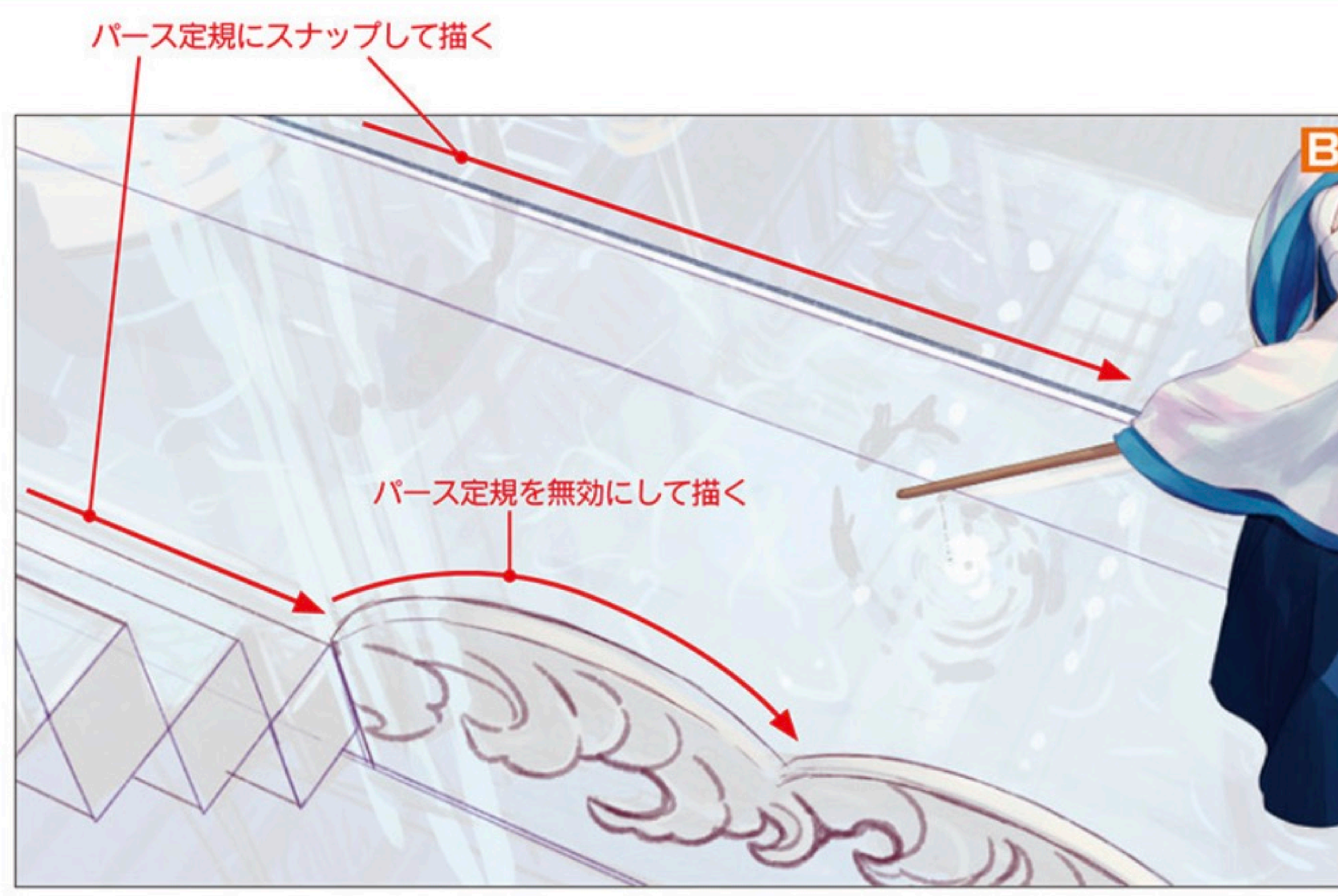
3-1 回廊を描く

ラフを薄く表示させ、キャラが歩いている回廊の線画を描いていきます。



A 新規レイヤーを作成する。ラフの不透明度を下げて薄く表示する。

B パース定規にスナップさせながら、ダウンロードブラシの「鉛筆 5 混合（P.20）」で線を引く。回廊の手前側面に付いている、波の形をした金属のフレームは、パース定規を無効にして描く。



3-2 提灯を描く

回廊の上の提灯を描きます。

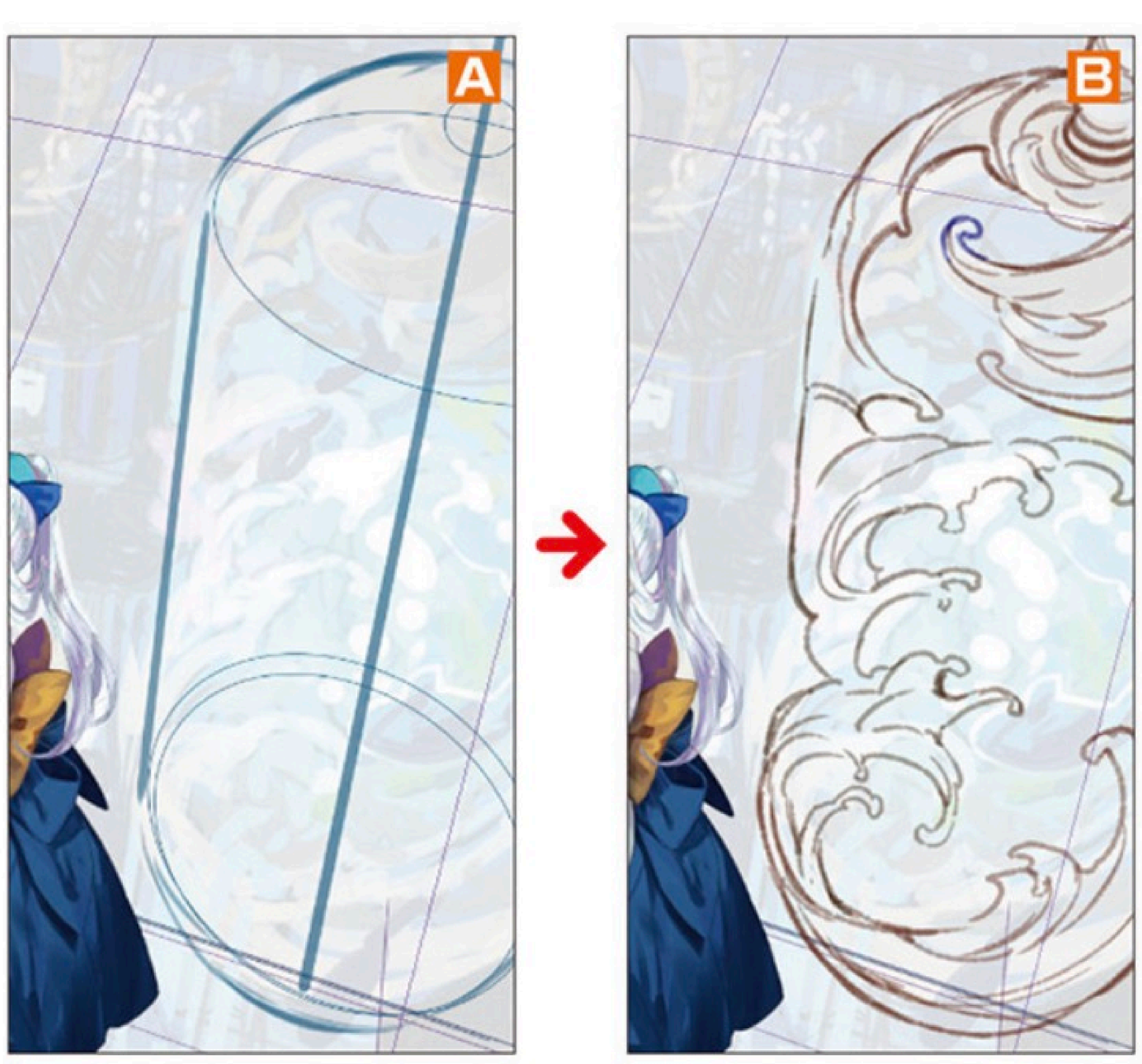
A パース定規を使いつつ、大まかな形を描く。曲線部分はパース定規を無効にして描く。

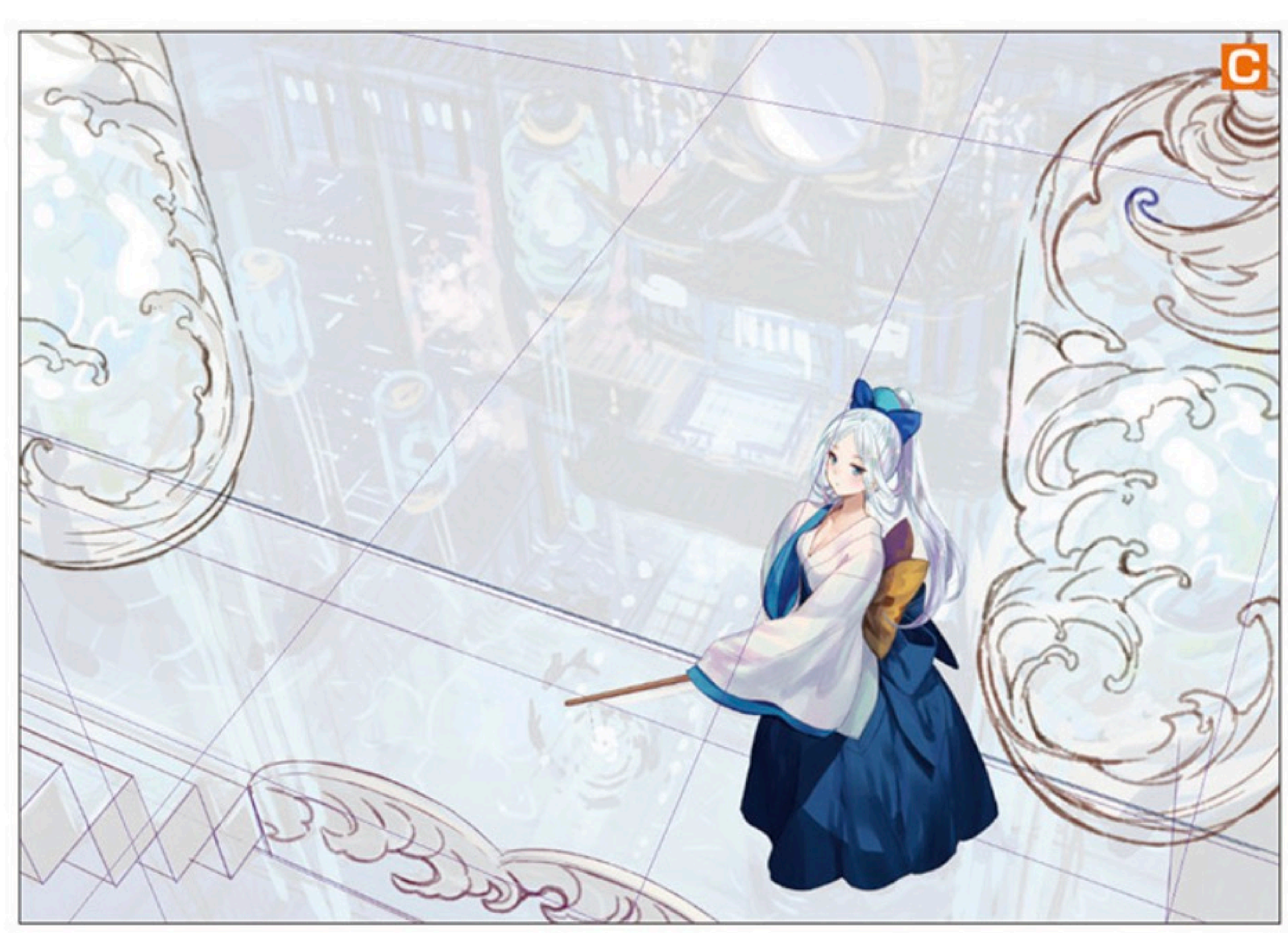
B **A** に沿って、提灯の外枠を描く。回廊の手前側面に付いているフレームと同じように、日本画の波の形をイメージした金属でできている。

C キャラ周辺（近景）の線画ができた状態。

◎ POINT ◎ 線のコツ

4 章のイラストと違い、線をアナログ的にブレさせることはせず、カッチリとした直線を引いています。これは、神の御業で作られたような神秘さ、そして少し冷たい雰囲気を出したかったためです。
このように、線の描き方ひとつで、モチーフの雰囲気を変えることができます。





3-3 回廊を塗る

回廊を塗ります。水のような質感、透明感を表現していきます。

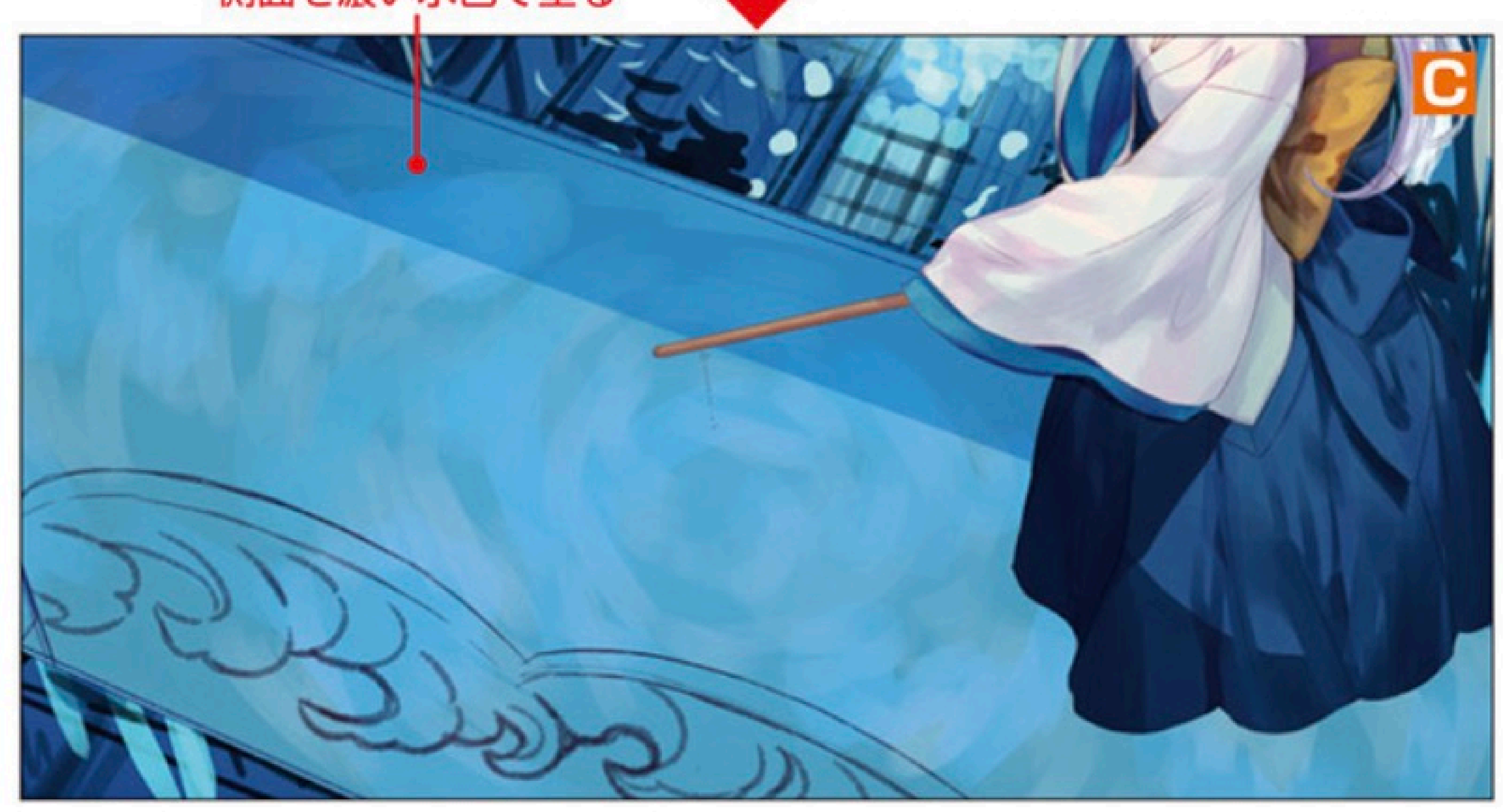
A 線画の下にレイヤーを新規作成し、ベースとなる水色で回廊を塗りつぶす。

B 水のような質感を加えたかったので、ダウンロードブラシの「四角水彩（P.20）」を使い、キャラの持つ水提灯を中心に水面が揺れるような模様を描く。

C 回廊は半透明という設定なので、側面が表面を透かして見えている。奥の側面部分を濃い水色で塗ることで表現する。

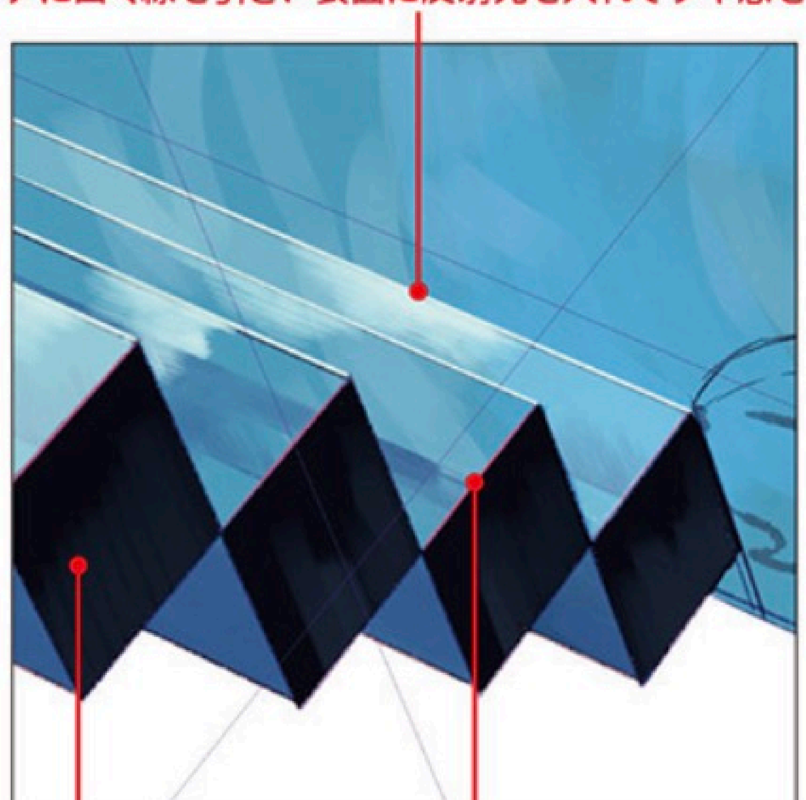






◎ POINT ◎ 手前の階段

手前の階段は、回廊と同じく水のような透明感のある物質でできています。しかし、イラスト全体を見た際に、階段の側面に濃い色があったほうが締まりが良いと判断し、紺色で塗りつぶしました。このように、構図全体の色のリズムを常に考えながら色を置くようにしています。
また、ツヤ感を出すために、階段のフチには白く線を引き、表面には反射光を描き入れました。
側面のフチにはピンク色を差し色として入れています。

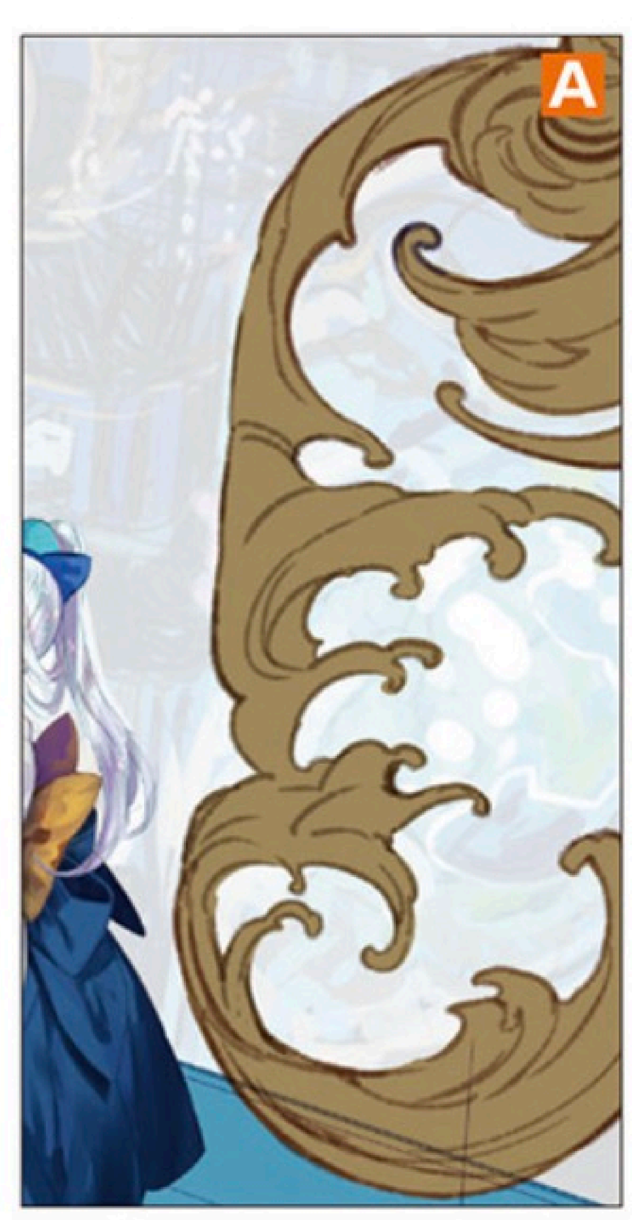


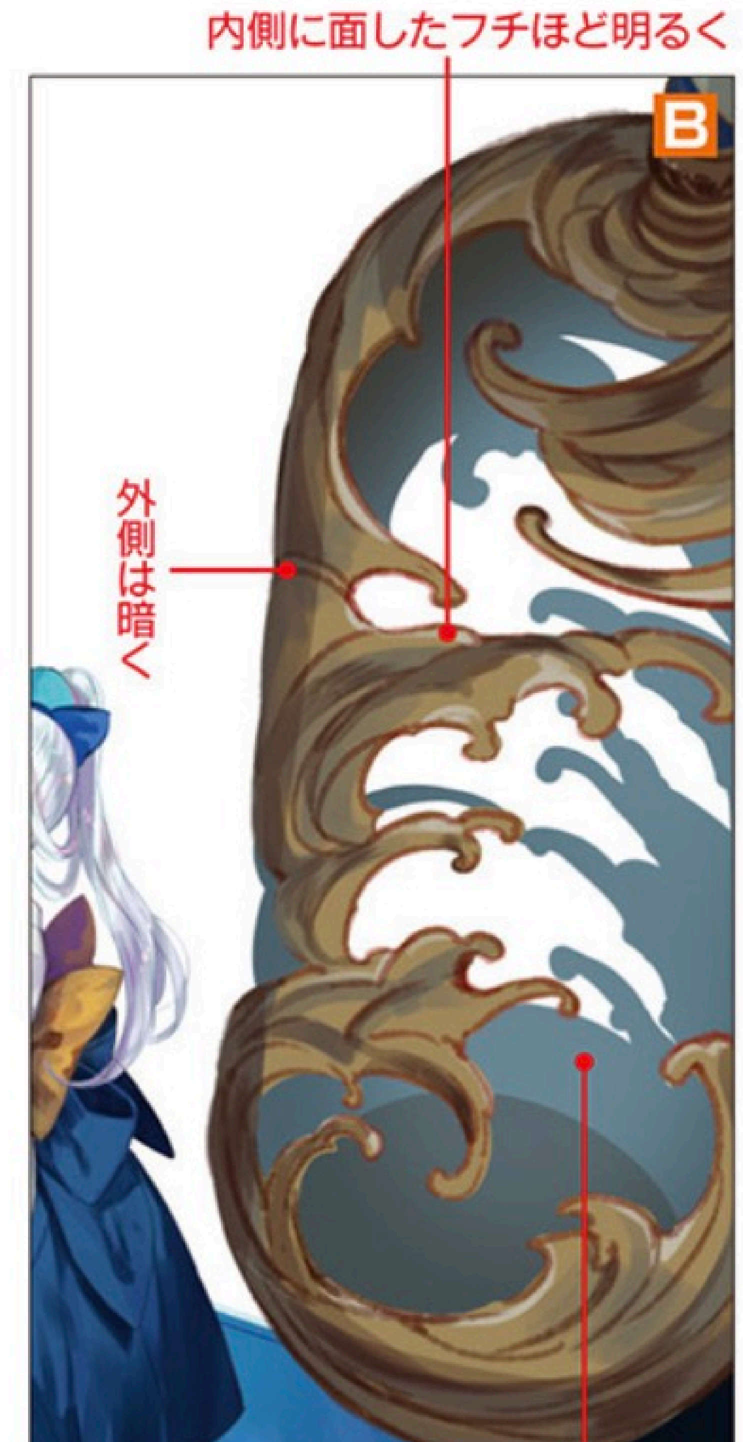
3-4 提灯を塗る

提灯の外枠を塗っていきます。

A 回廊と同じように、提灯の外枠をベース色で塗りつぶす。

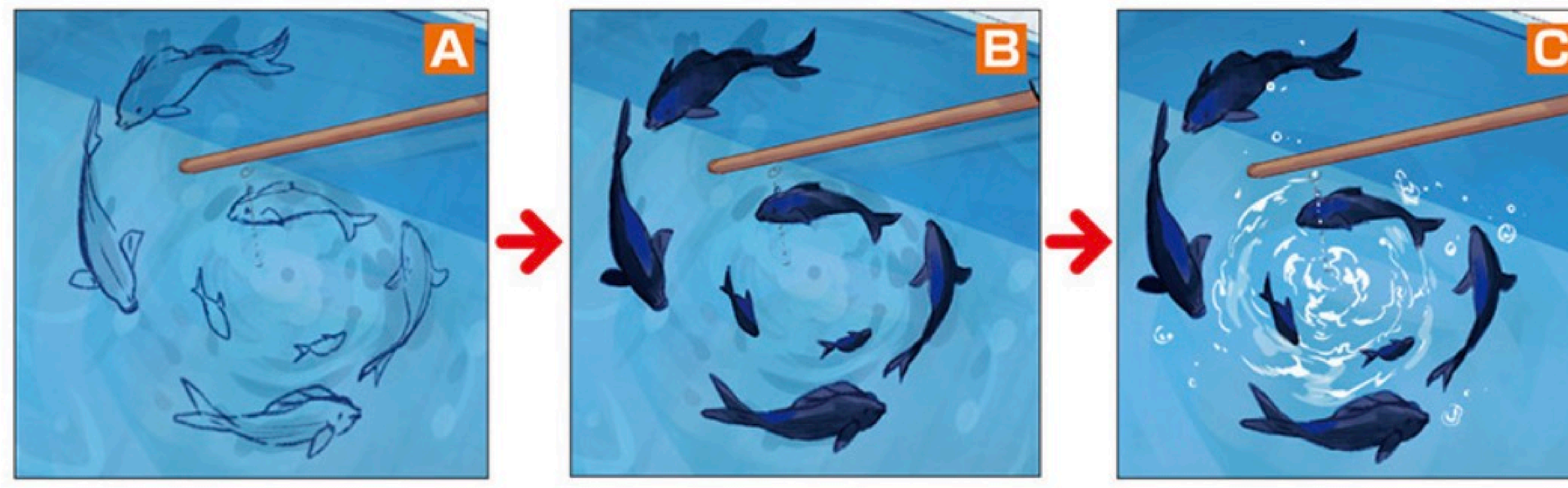
B 提灯の外枠は鈍く光る金属という設定なので、彩度を抑えた黄土色をベースに塗っていく。ブラシは「G ペン TF」を使う。
光源は提灯の内側なので、内側に面したフチを明るくし、逆に外側は暗くする。
下にレイヤーを新規作成し、背面の外枠も描き入れる。グレーでシルエットを見せる程度にしたほうが、立体感が出る。





3-5 キャラの持つ提灯を描く

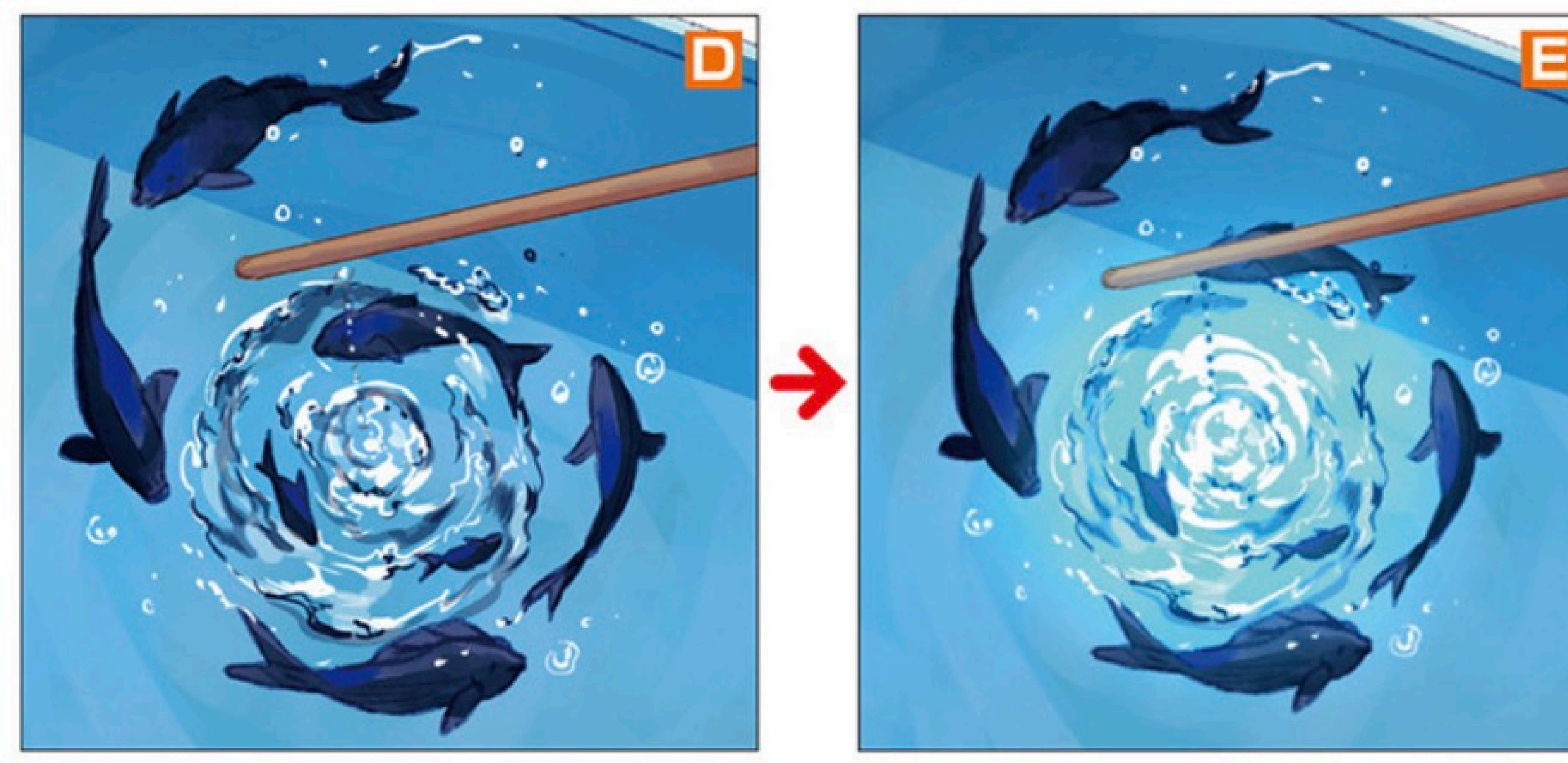
キャラの持つ提灯を描きます。提灯といいつつ、こちらは外枠がなくて、水の渦の中心から光が生まれているようなイメージです。



A 「鉛筆 5 混合」ブラシで提灯の周りを泳ぐ魚を描く。

B 「G ペン TF」で魚を塗る。提灯の発する明るい光の中で際立つように、紺色ベースとした。

C 渦巻く水を描く。エッジの効いたハイライトを中心に描く。

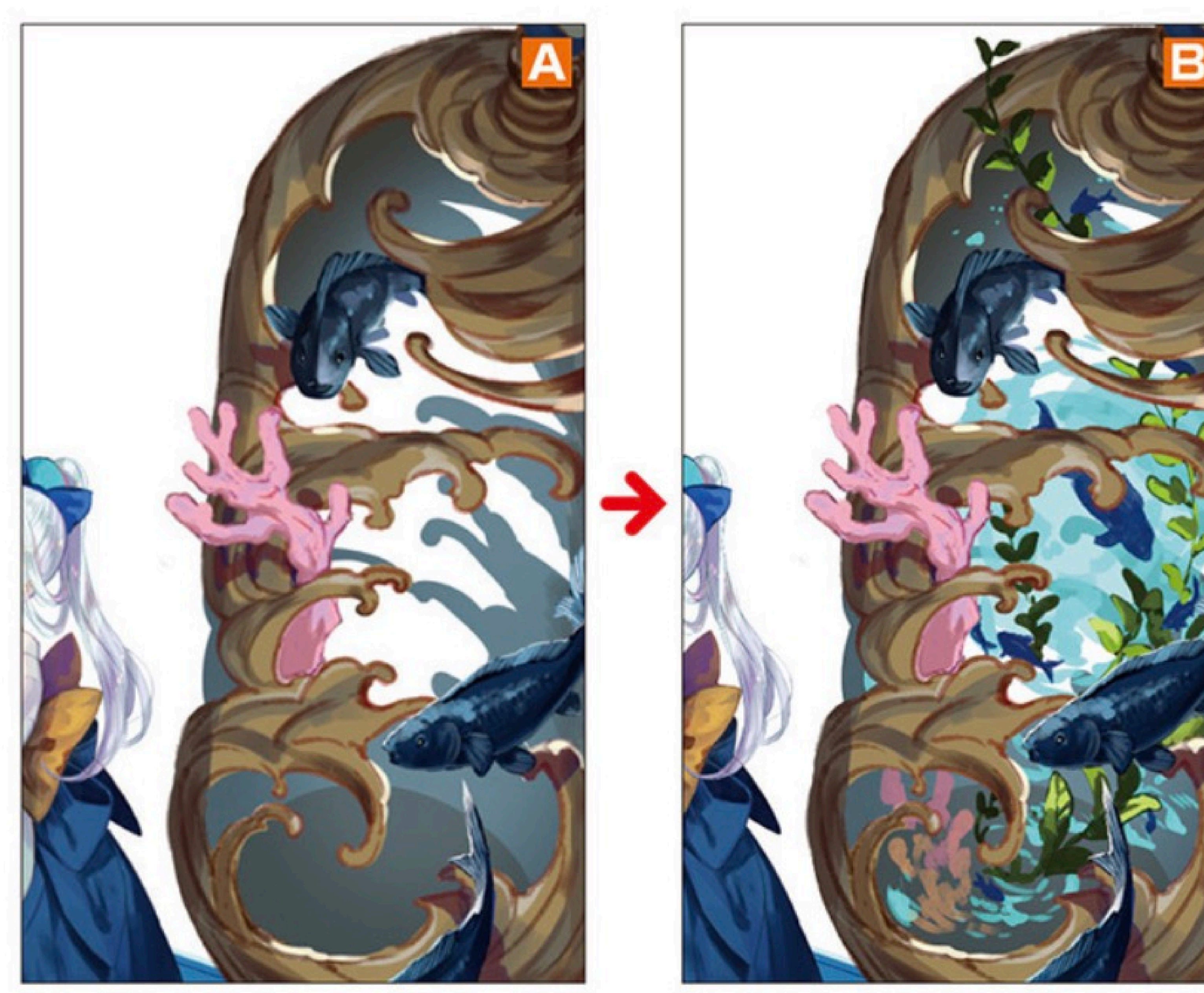


D さらに水を描き込みながら、魚が水に映り込んでいる様子も描く。水の透明感を表現できると共に、立体感も生まれる。

E 合成モード「加算（発光）」のレイヤーを作成し、エアブラシツールの「柔らか」を使って渦の上に水色を置く。光っているような表現になる。

3-6 近景の提灯を描き込む

近景の提灯の周りを泳ぐ魚、珊瑚や水草を描いていきます。光源は提灯の中心であることを意識して塗っていきます。



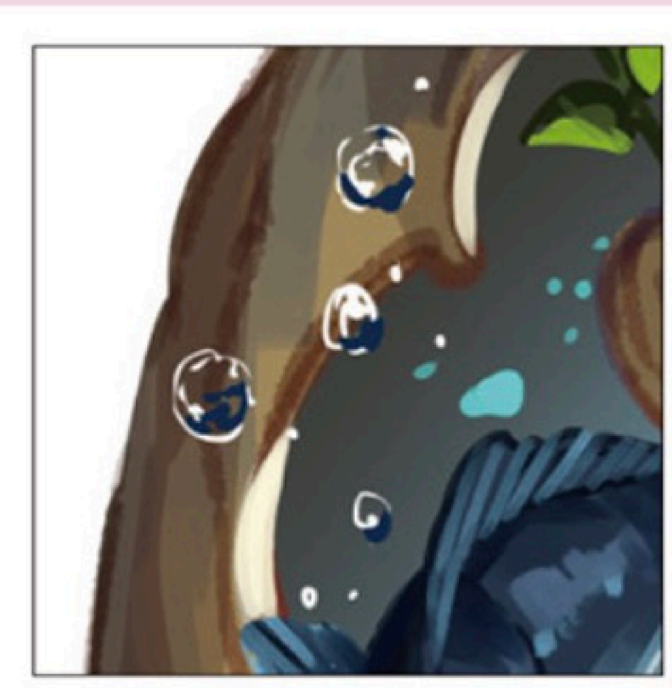
A 提灯の周りを泳ぐ魚を描く。魚は紺色だが、提灯の中心からの光が当たっている部分は、明るくなるよう塗る。
また、水に濡れたようなツヤ感を出すため、明るい色でハイライトも描く。
このとき、ウロコの模様を意識して、粒っぽいタッチを入れながら塗っていく。

B 珊瑚や水草を描き、メインとなる数匹の魚以外にも、シルエット的に小さな魚を何匹か配置する。
提灯の中に渦巻く水は、ペンの不透明度を低くし、タッチで水の揺らきを出しながら描く。



◎ POINT ◎ 水の描き方のコツ

水は透明なモチーフですが、観察するとキワの部分に濃い色がたまっていたり、周辺の色の映り込みがあるのがわかると思います。それらを丁寧に描写してあげるとリアリティが増します。
水の細部を描写するときは、不透明度「100%」で、筆圧による不透明度の干渉も OFF にしたペンツールの「G ペン」（P.93）を使います。このほうがエッジの効いたハイライトを描くことができるからです。
白色で水のハイライトを描き、濃い紺色を部分的に足していきます。



3-7 こぼれ落ちる水を描く

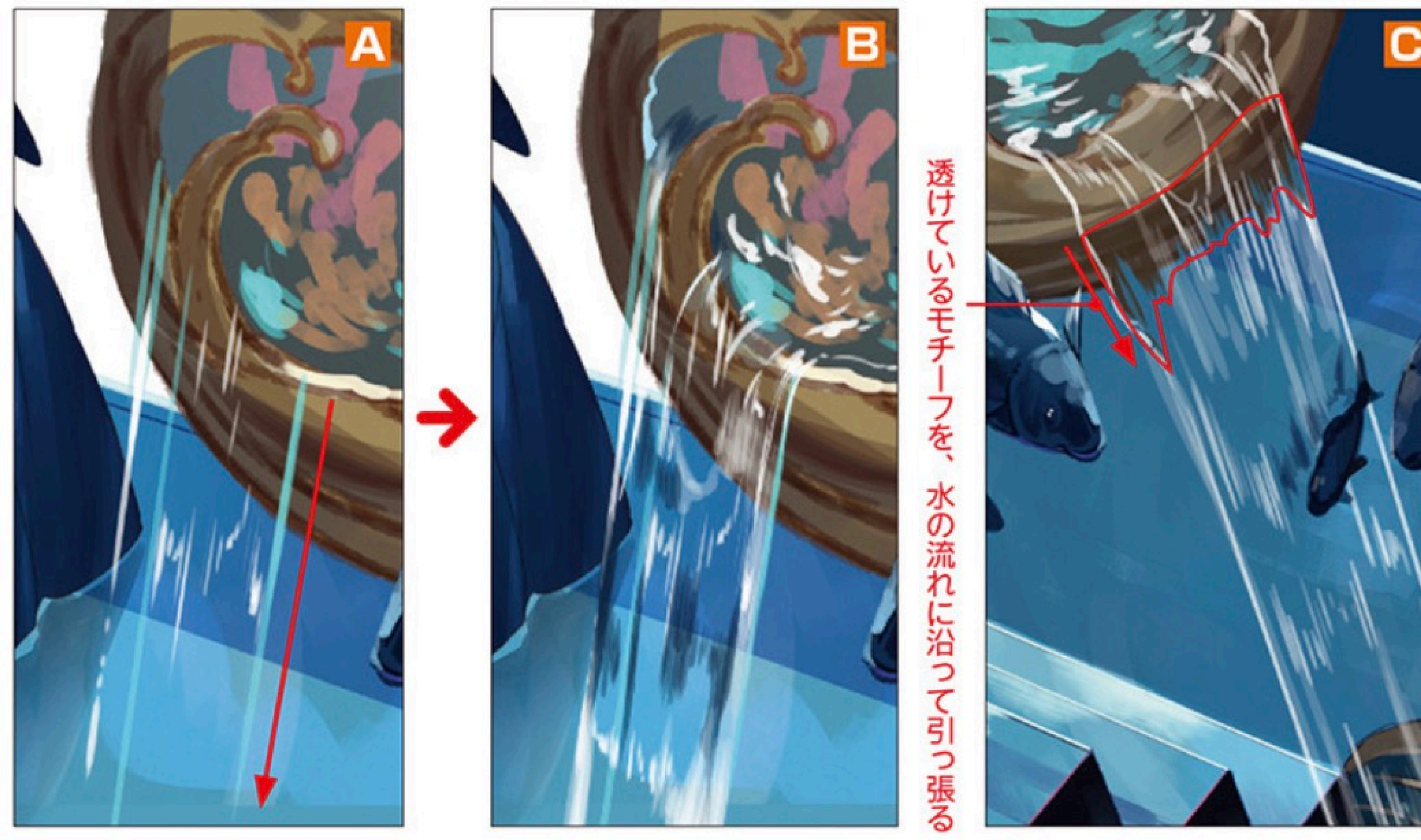
提灯からこぼれ落ちる水を描きます。水のように透明な物体は、後ろに透けて見えているモチーフをまずしっかり描いてから、その上に描くようにしています。

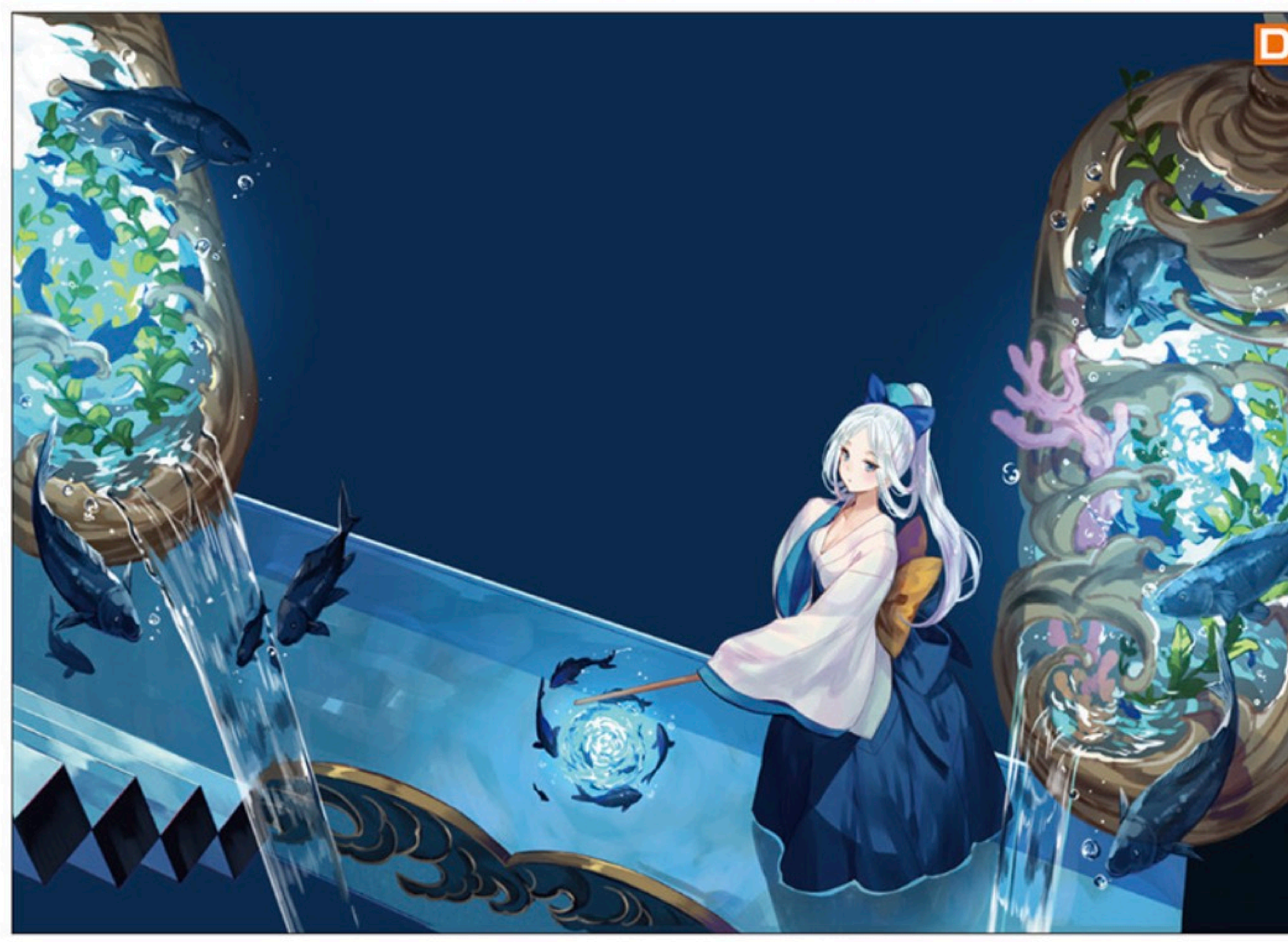
A 「G ペン TF」で直線を下に引いて、こぼれ落ちる水の流れを描く。

B 白色でハイライト部分を増やす。さらに、「3-5」の工程と同じように、濃い部分、周辺の色の映り込みを描く。これにより、水に厚みが出る。

C 左側も同じように描く。なお、流水を描くときは、下に透けているモチーフを水の流れに沿って引っ張ると、よりリアリティが増す。

D 提灯の上に合成モード「加算（発光）」のレイヤーを作成する。そして、提灯全体にエアブラシツールの「柔らか」でふわっと光を加える。提灯から光が漏れ出ているような表現になる。





3-8 水面の揺らぎを描く

回廊に水面の揺らぎのような模様を加えます。

A 回廊の上に合成モード「加算（発光）」のレイヤーを新規作成し、水面に模様を描く。



B **A** のレイヤーをコピーし、自由変形させて、部分的に揺らぎの密度を高める。これにより、模様に複雑性が出て、回廊の透明感が増す。



4 遠景を描く

4-1 神殿の線画を描く

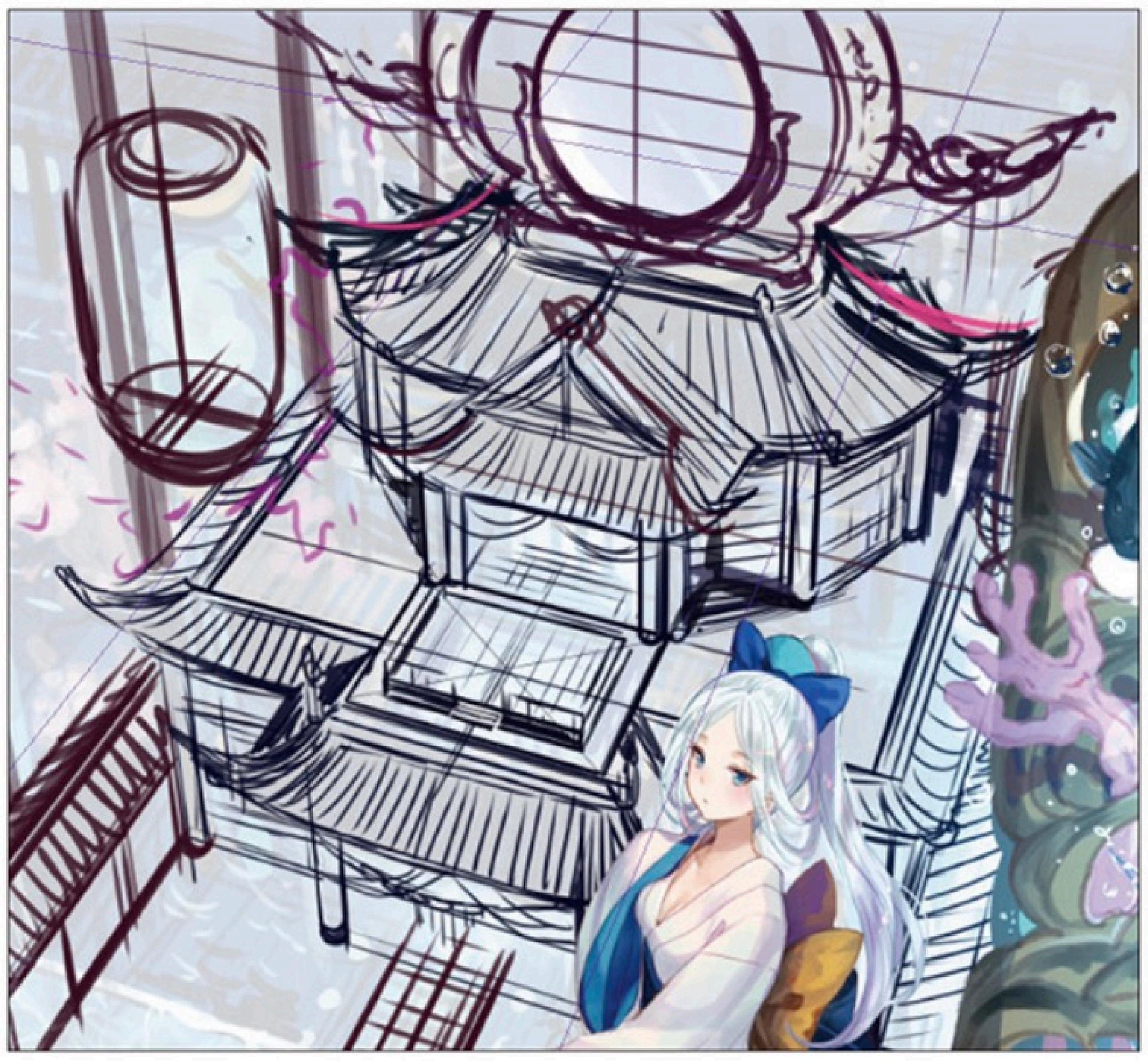
近景ができてきたので、遠景を描いていきます。まずは、このイラストのもうひとつのメインモチーフとなる奥の神殿を描きます。

A ラフでは形がざっくりしすぎているので、もう一度詳細な下描きをする。

B 下描きを薄く表示させながら、「鉛筆 5 混合」ブラシで線画を描く。

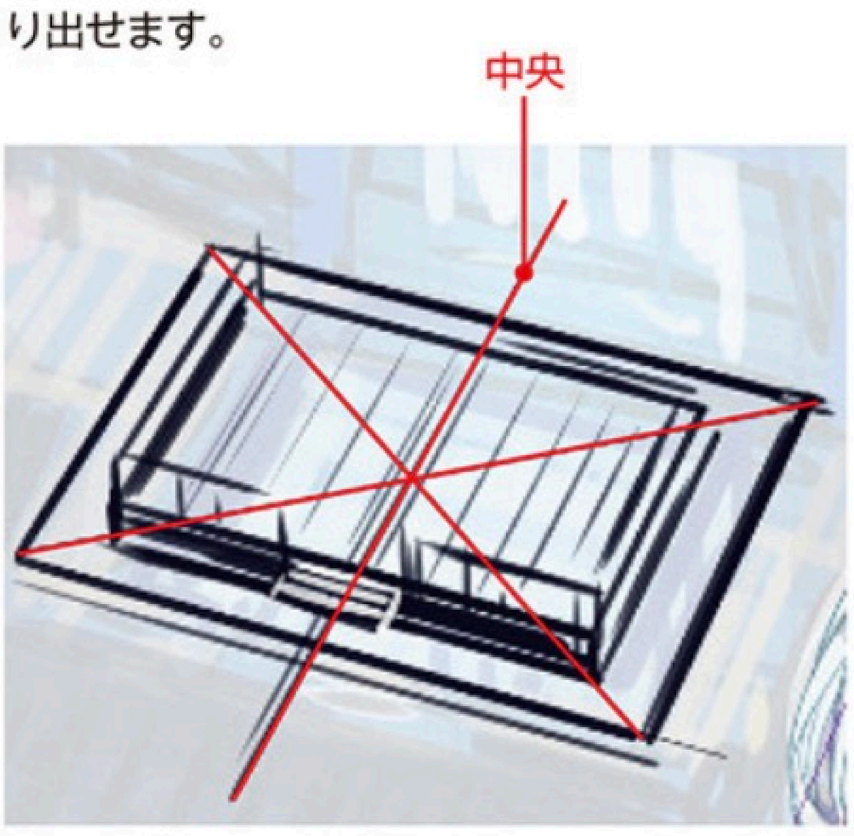
C 全体の立体感を掴みやすいよう、神殿全体にカゲを入れる。





◎ POINT ◎ 中央を割り出す

屋根の上の舞台など、四角形の対角線をむすぶと、パースが効いていても簡単に中央を割り出せます。







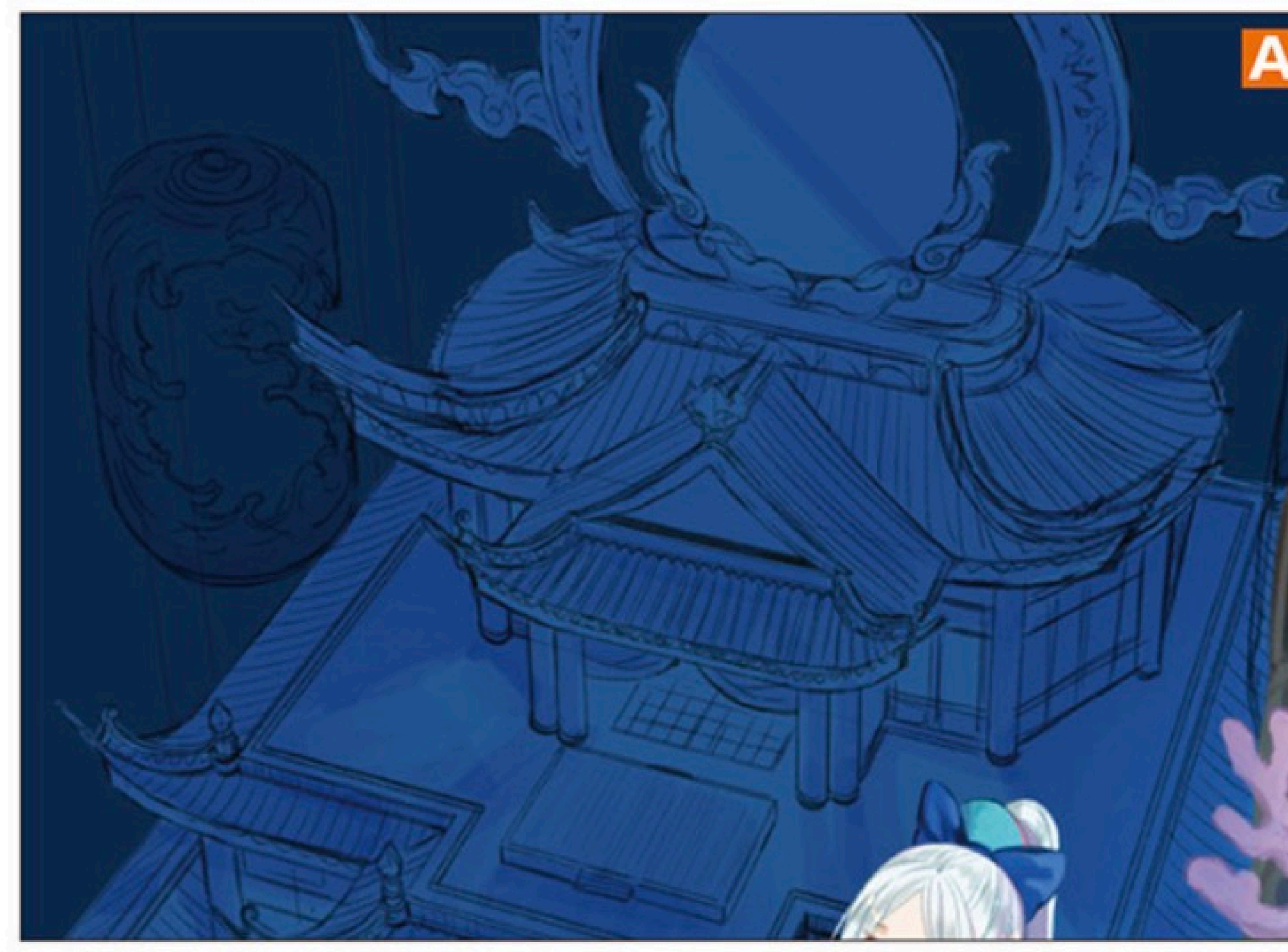
4-2 神殿を塗る

「**1-2**」のカラーラフを参考に、神殿全体を塗っていきます。

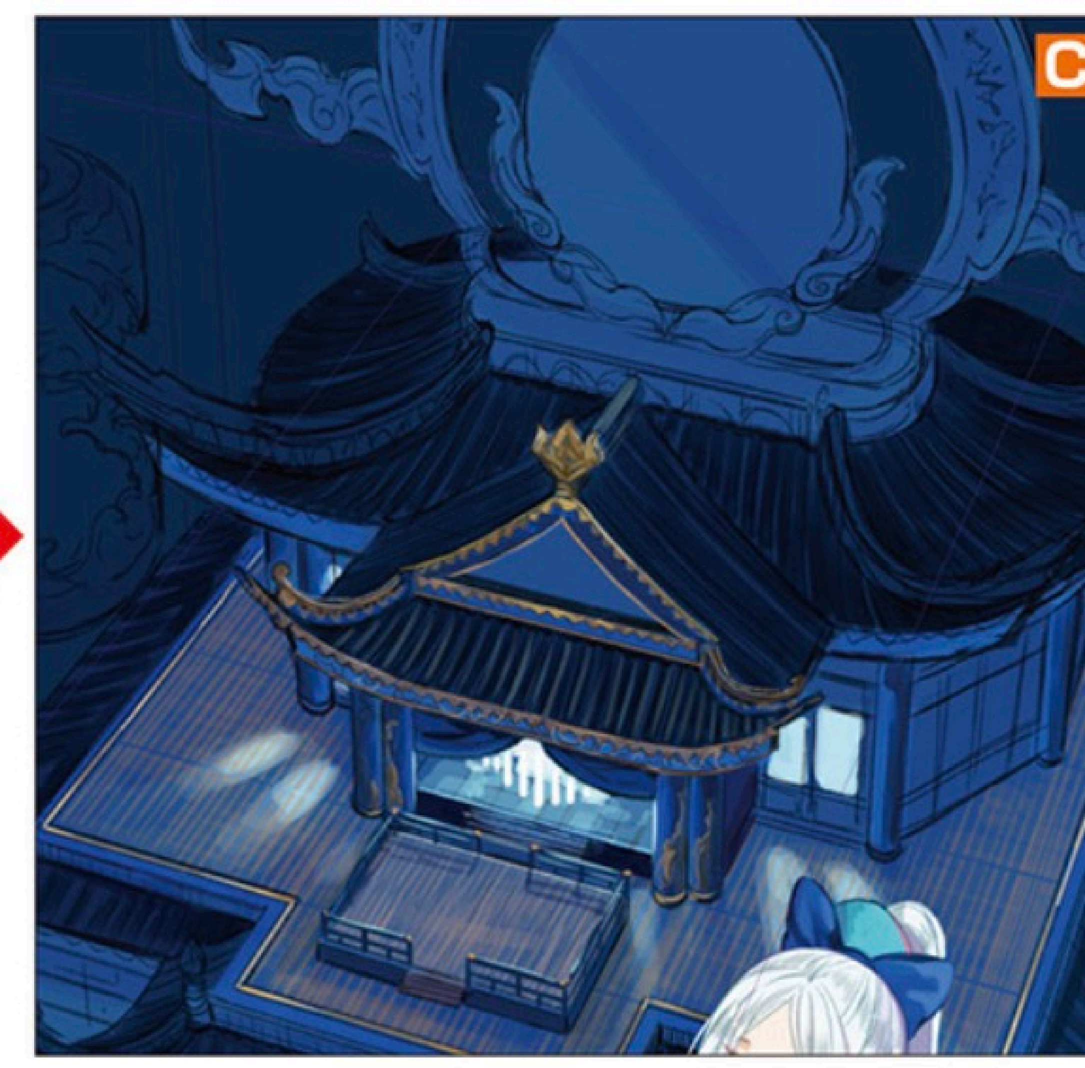
A 線画の下に通常のレイヤーを新規作成し、神殿全体をベースカラーで塗りつぶす。

B さらに、ベースカラーレイヤーの中で、屋根に色を乗せる。瓦の密集感が出るよう、ペンタッチを入れながら塗る。ベースカラーレイヤーと同じレイヤーに塗っているので、ところどころ色も混合させてなじませる。

C ベースカラー、線画レイヤーより上に、レイヤーを新規作成し、細部を描き込んでいく。線画の上にもどんどん色を重ねてしまう。線画を部分的に塗りつぶすことで、より細やかな表現にすることができる。
金装飾は、明るい部分と暗い部分のリズムを作り、鈍く光っている感じを出す。

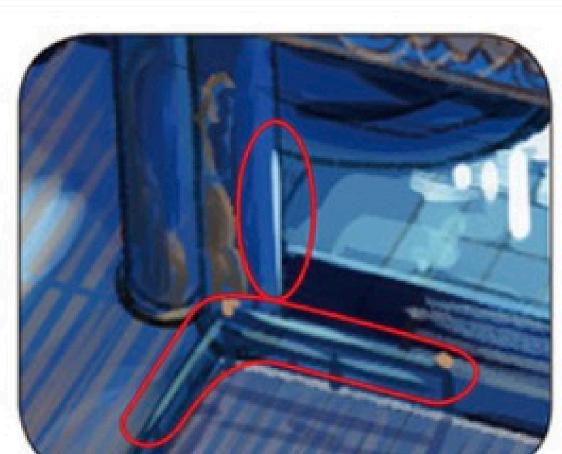




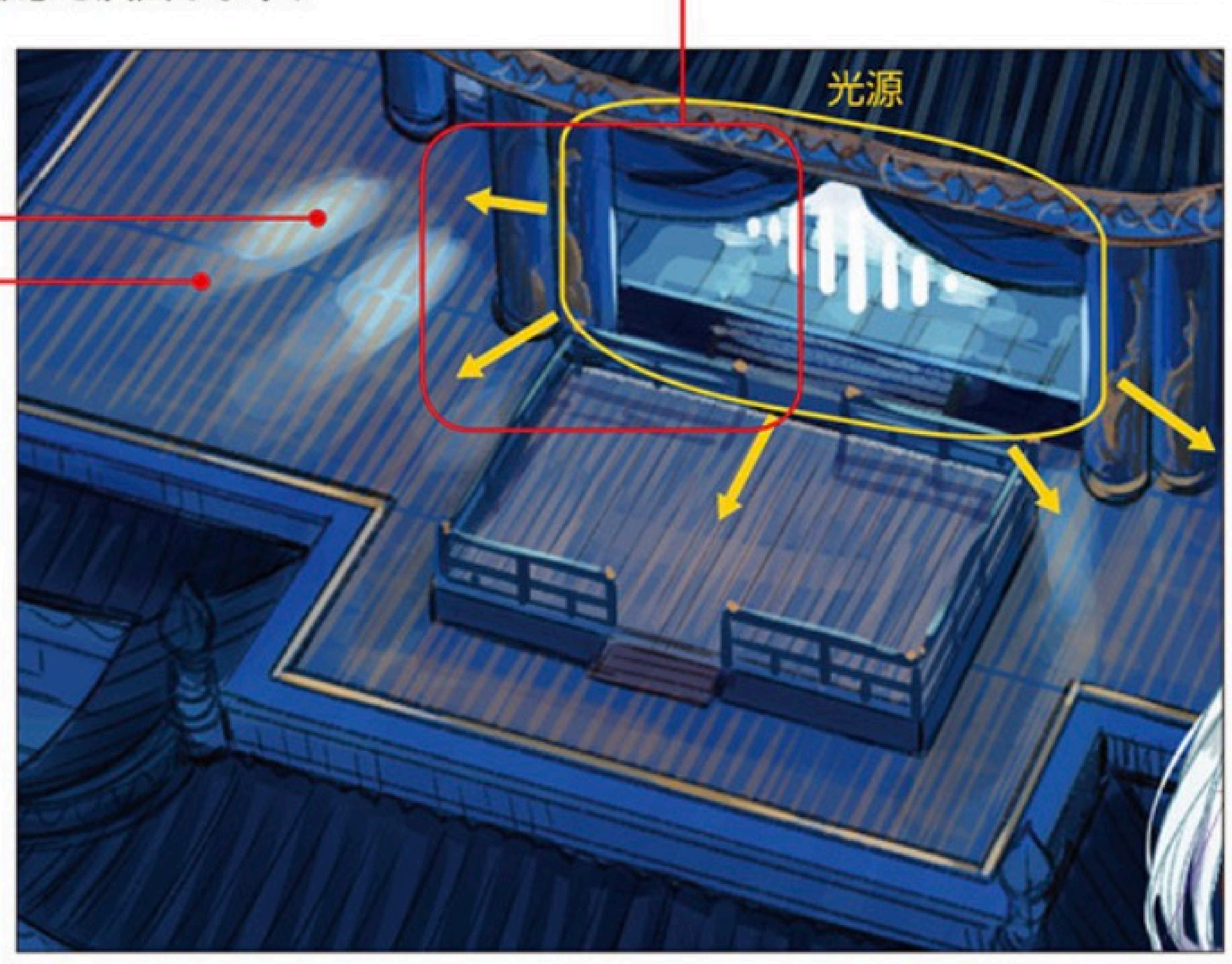


◎ POINT ◎ 夜の光

これまでと同じように、光源と、光の方向を常に意識しながら描き進めます。
今回は、神殿の内部が光源になっています。夜に人工光が光源になる場合は、その光源を中心に光が広がっていきます。
また、窓からの光が床に反射しています。少し大げさなくらい光を入れるとドラマチックになります。
光源（窓）に近い部分の反射光は強く明るく、距離が離れるにつれ弱く暗くして距離感を演出します。

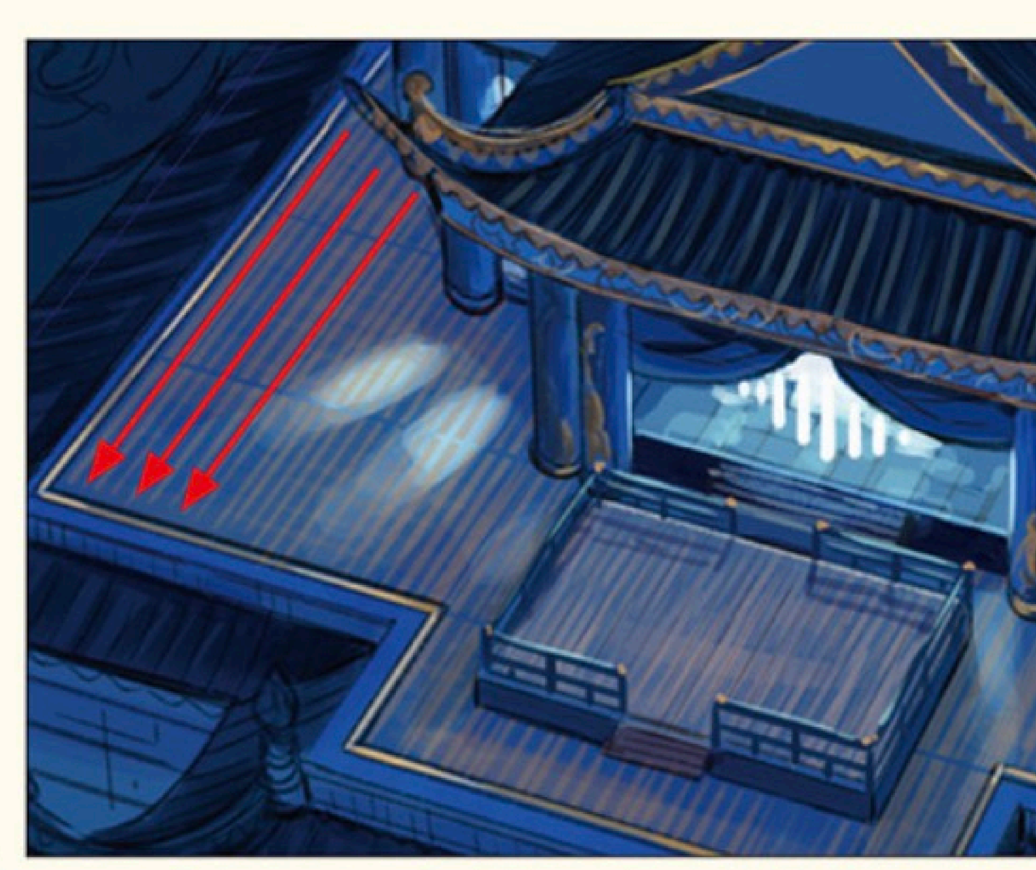


神殿内部から漏れ出た光が手前の舞台の柵の上部に当たっているなど、細かい部分もしっかり描写してあげます。



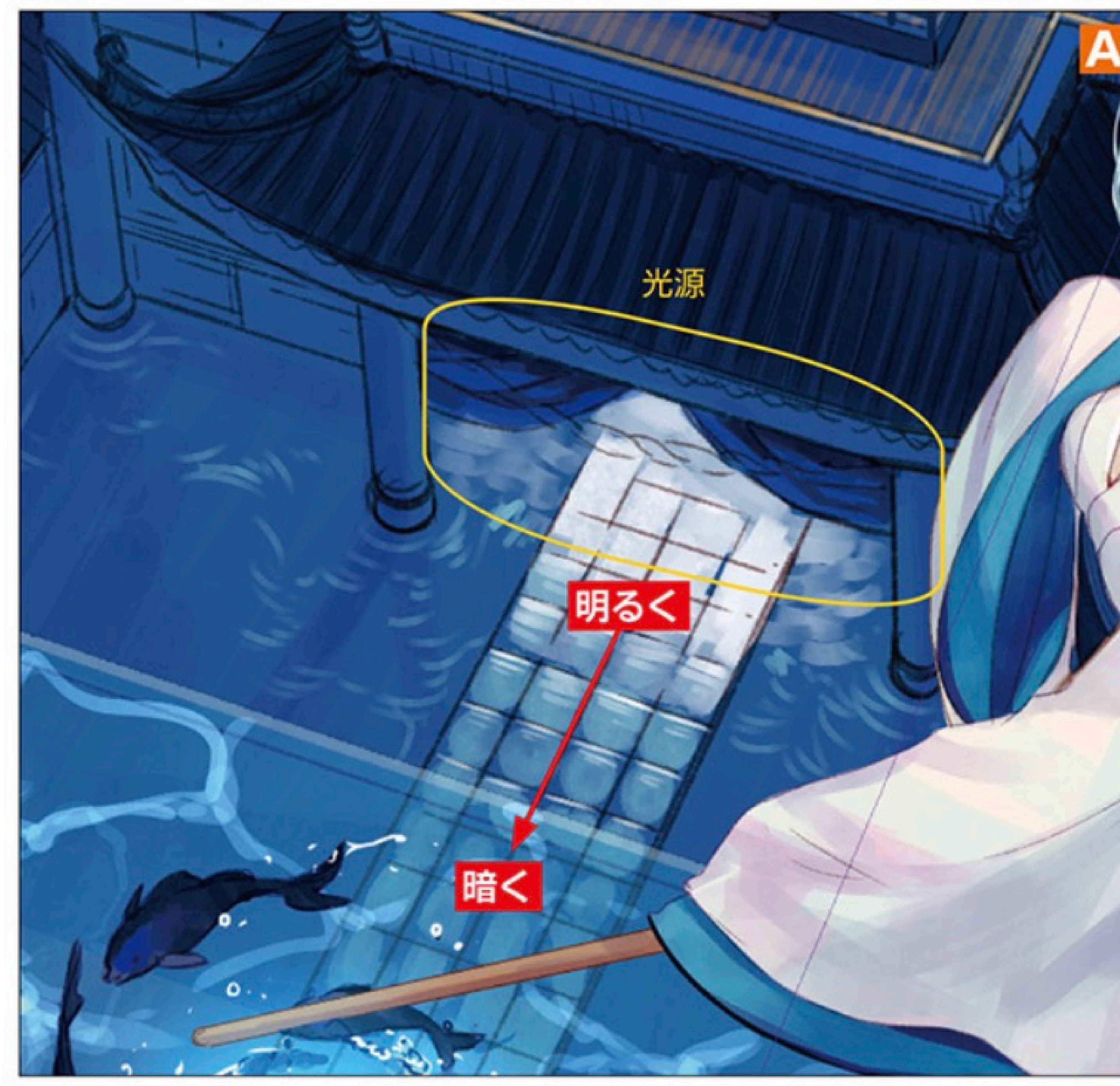
東洋らしさのコツ

床は、木の板を張り合わせて作られているという設定です。
遠くの建物なので、木の板１枚１枚を描写することはしませんが、木の板の密集感を出すべく、パース定規にスナップさせながら幾筋も線を引いていきます。
ところどころ線をかすれさせたり、削ったり、濃度を変えたりして、自然な感じにします。



4-3 神殿下層を描く

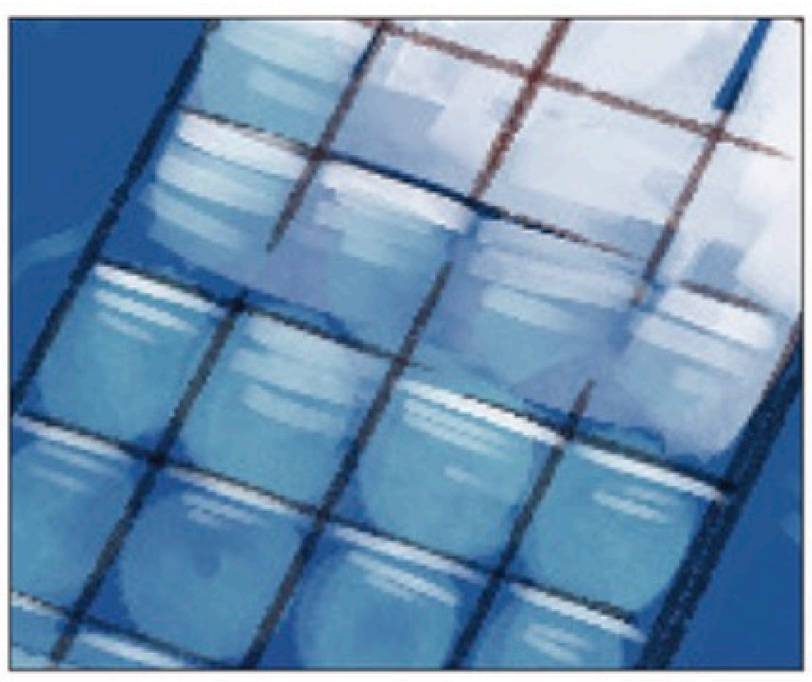
神殿の下層部分を描き込んでいきます。



A 下層も神殿内部が光源になっているので、石畳は神殿に近い部分が明るく、離れるにつれ徐々に暗くなっていく。

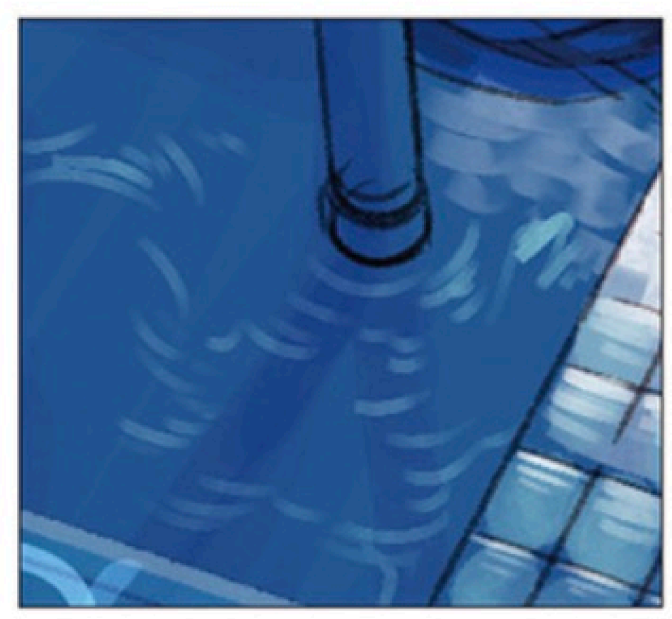
◎ POINT ◎ 石畳の立体感

石畳の立体感を出すべく、神殿側の各ブロックのフチに白色で線を入れています。



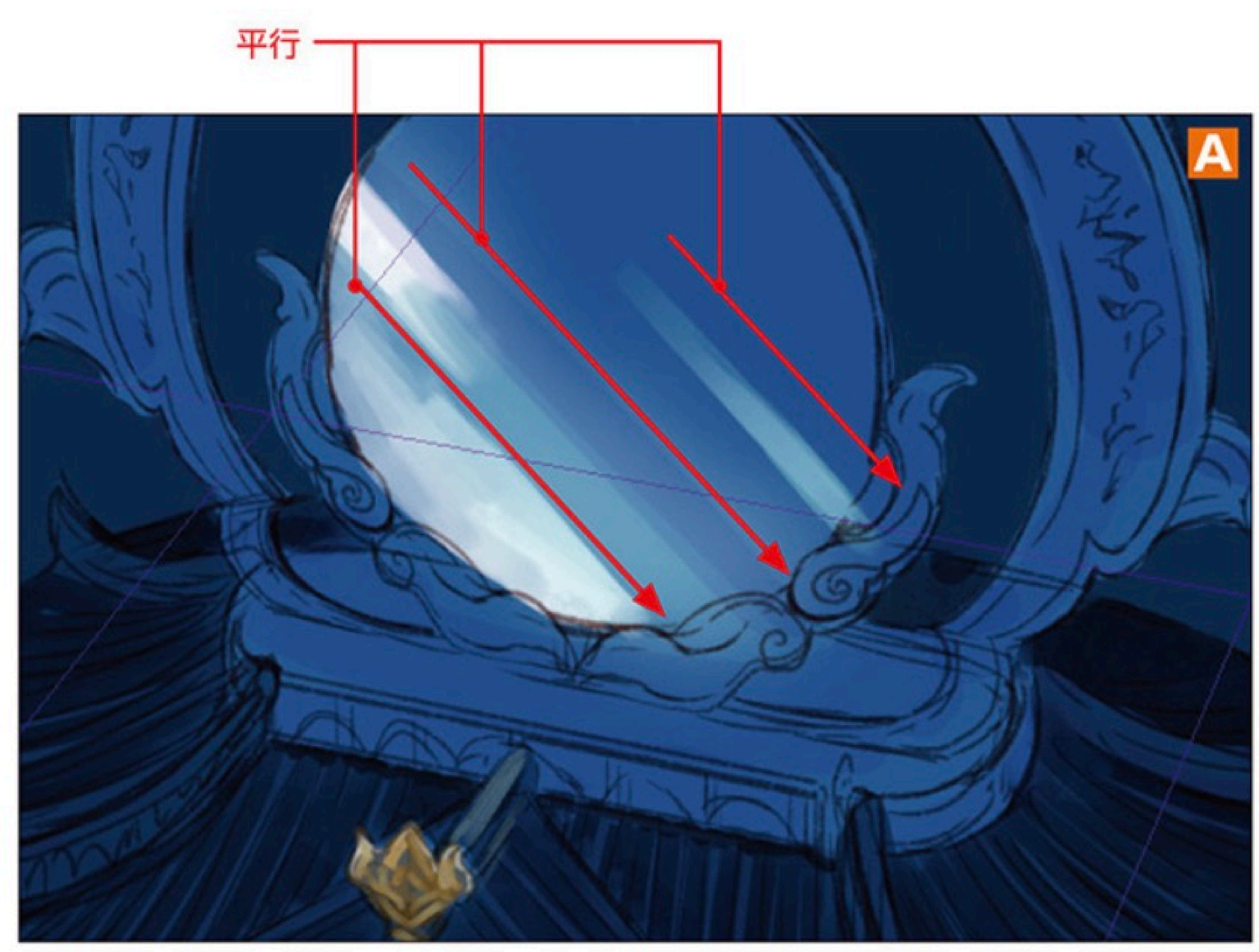
◎ POINT ◎ 水面の揺らぎ

下層の接地面は水で満たされているという設定なので、水面の揺らぎのタッチを加えています。



4-4 鏡を塗る

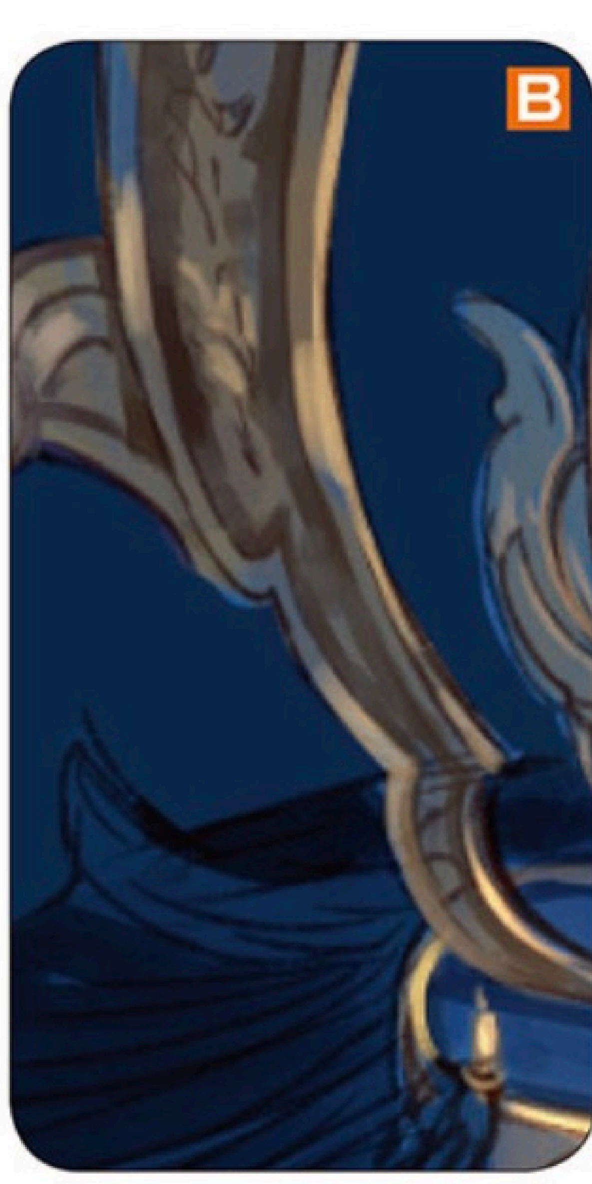
神殿の屋根に乗っている、大きな丸鏡を塗ります。

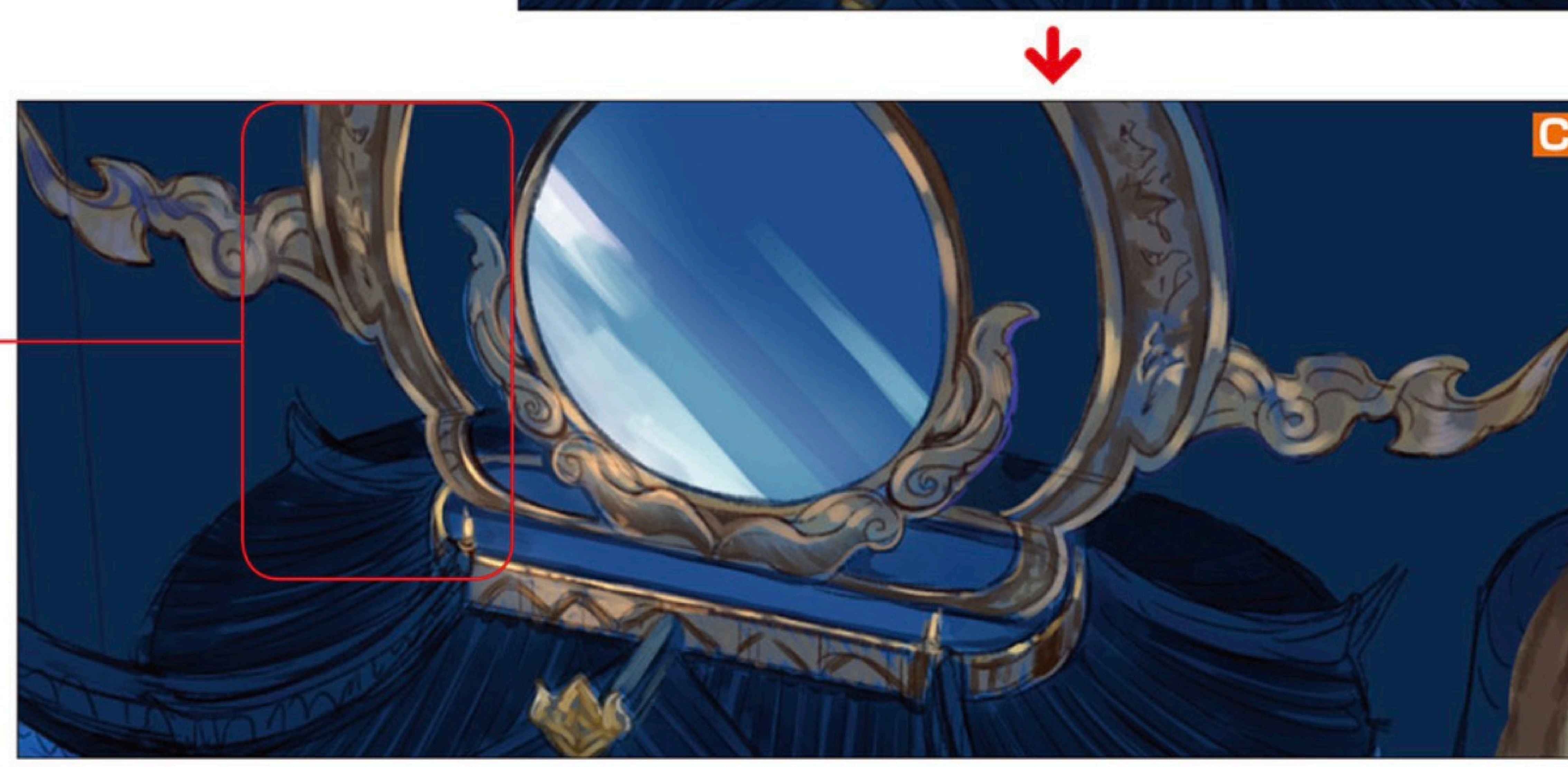


A 「四角水彩」ブラシを使い、平行線を意識して光を入れる。すると、鏡らしくなる。

B 周りを金装飾で取り囲む。明るい部分と暗い部分のリズムを作り、鈍く光っている感じを出す。

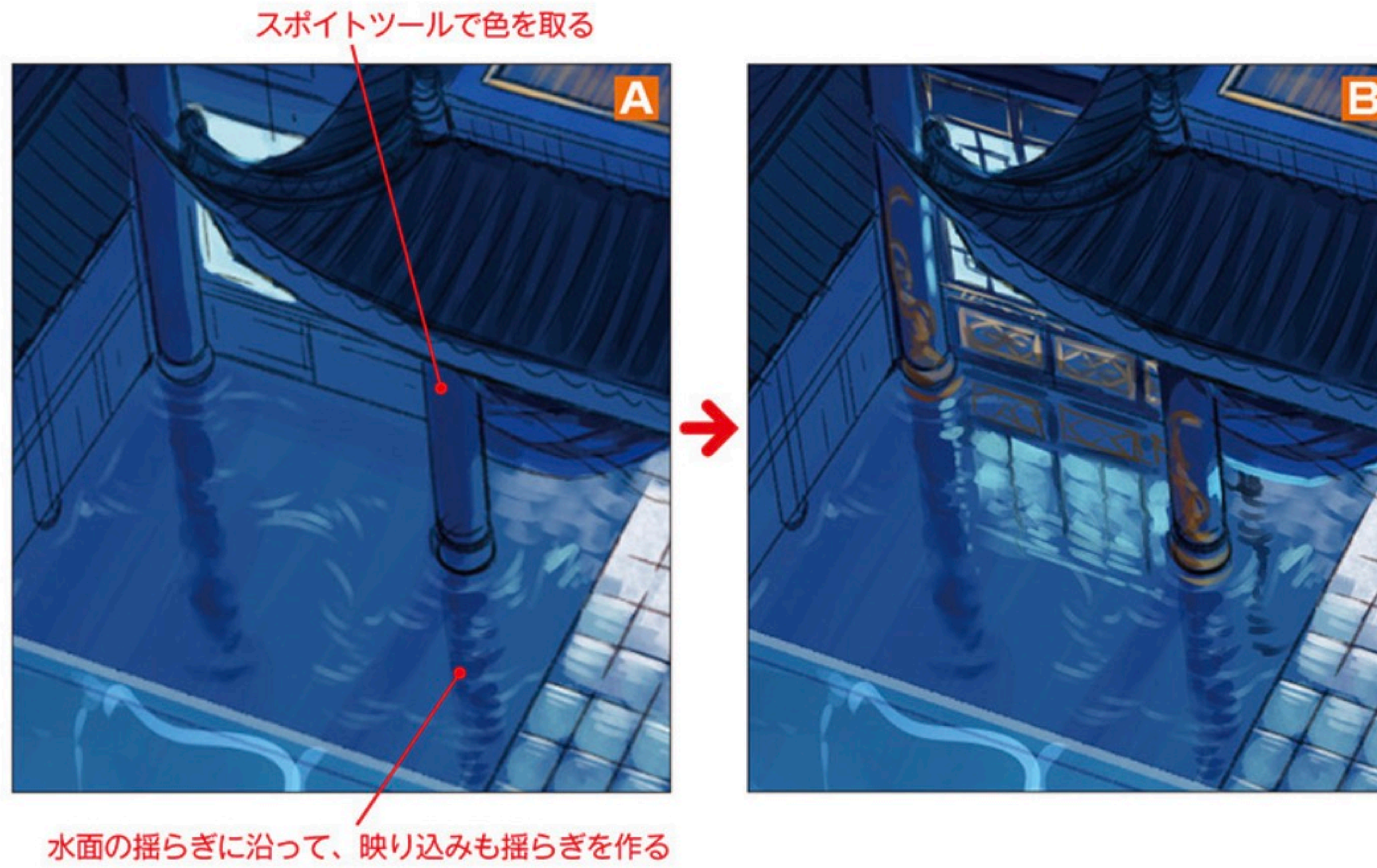
C 金装飾は、暗めの茶色で細かくカゲをつけ、複雑な模様が彫られているかのように見せる。





4-5 水面への映り込みを描く

澄んだ水には、鏡のようにモノが映り込みます。ここでは水面に、柱や窓の映り込みを描いていきます。

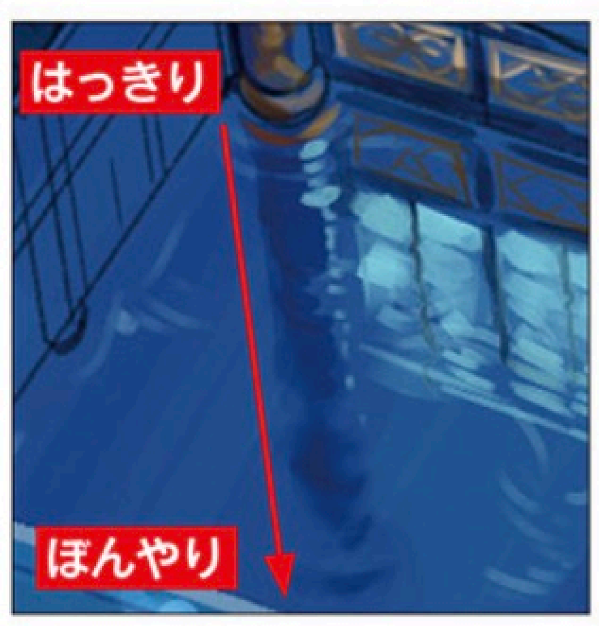


A 柱の色をスポイトツール（P.13）で取り、水面部分に映り込みを描く。このとき、水の揺らぎに沿って、映り込みもある程度揺らぎを作る。ブラシは「G ペン TF」を使う。

B 窓も金装飾などの細かい描き込みを行い、スポイトツールで色を取って水面に映り込ませる。

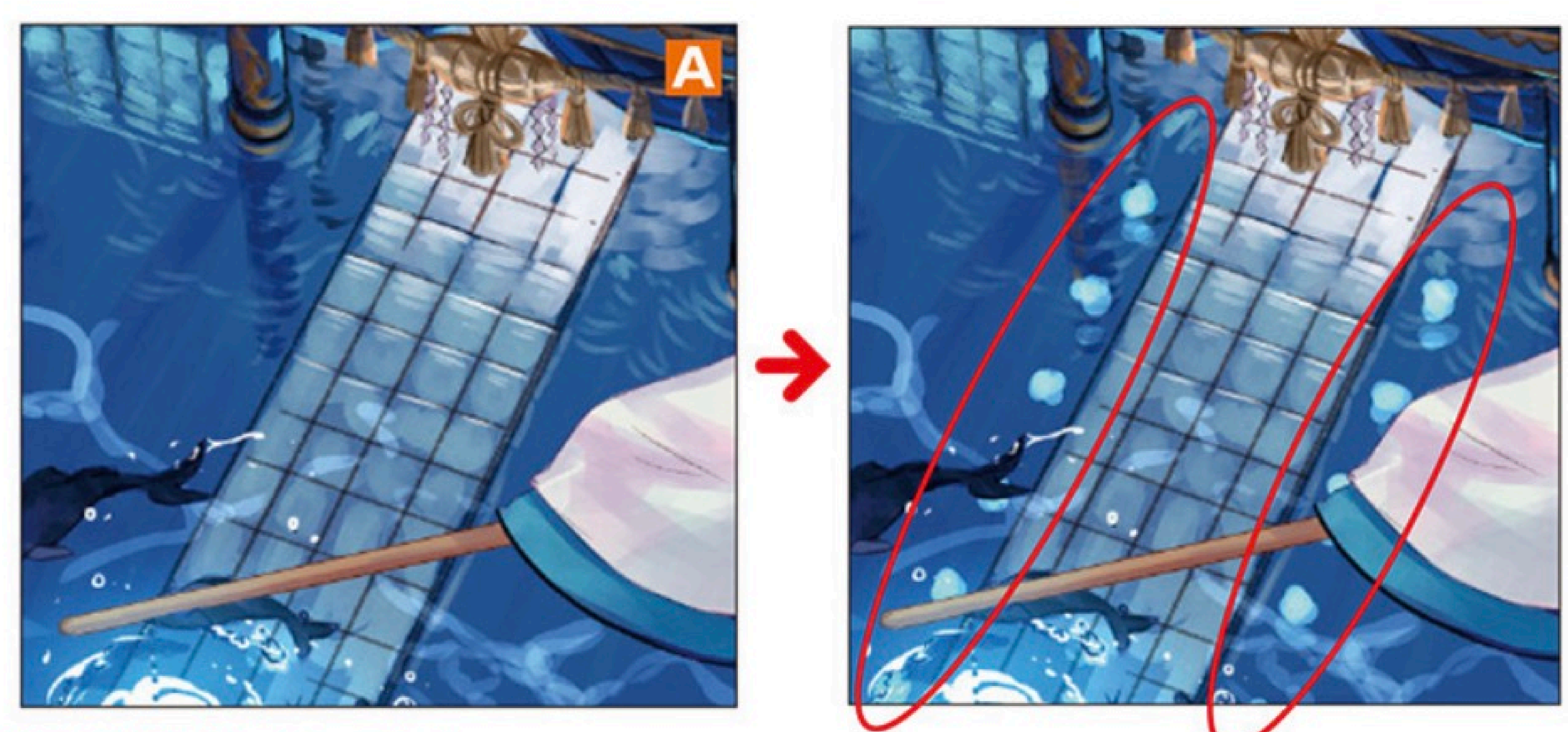
◎ POINT ◎ 映り込みのコツ

1 点透視の場合は、対象物をコピー＆ペーストで映り込みを表現しても違和感が出にくいですが、2 点透視、3 点透視の場合は、1 から描き起こす必要があります。映り込みは、対象物に近いほどはっきりと、離れるにつれてぼんやりとしていきます。



4-6 幻想的にする

神殿がある程度描き終わったので、その周辺のモチーフを描いていきます。光や巨大なモチーフを描き加えて幻想的にしていきます。



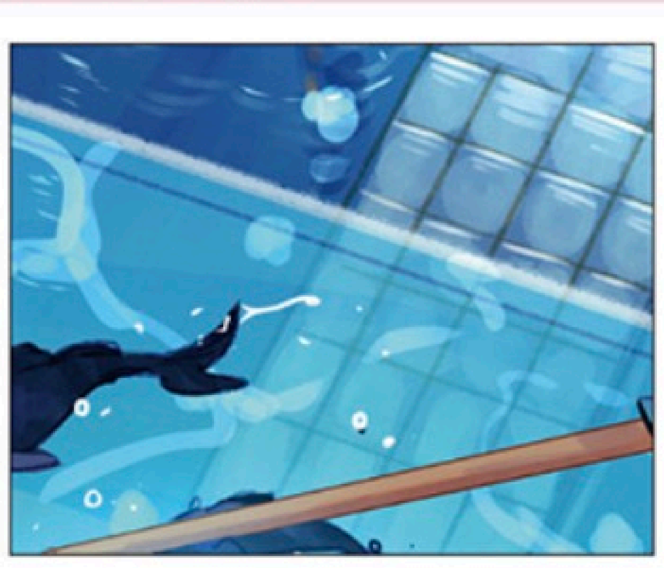
A 「G ペン TF」を使い、神殿下層の石畳に沿って、青白い光を加える。幻想的なイメージになる。

B 神殿の周りに巨大提灯（近景のモノと似たようなデザイン）、神殿の奥に大きな柱を描く。柱の、手前の巨大提灯からの光が当たる箇所には明るい水色を塗る。モチーフの巨大さや光の感じから、スケール感や幻想的なイメージが強調される。



◎ POINT ◎ 回廊の下も描く

近景の回廊は半透明という設定なので、遠景が少し透けて見えます。回廊の下になる部分もしっかり描写していきます。



4-7 細かい描き込みをする

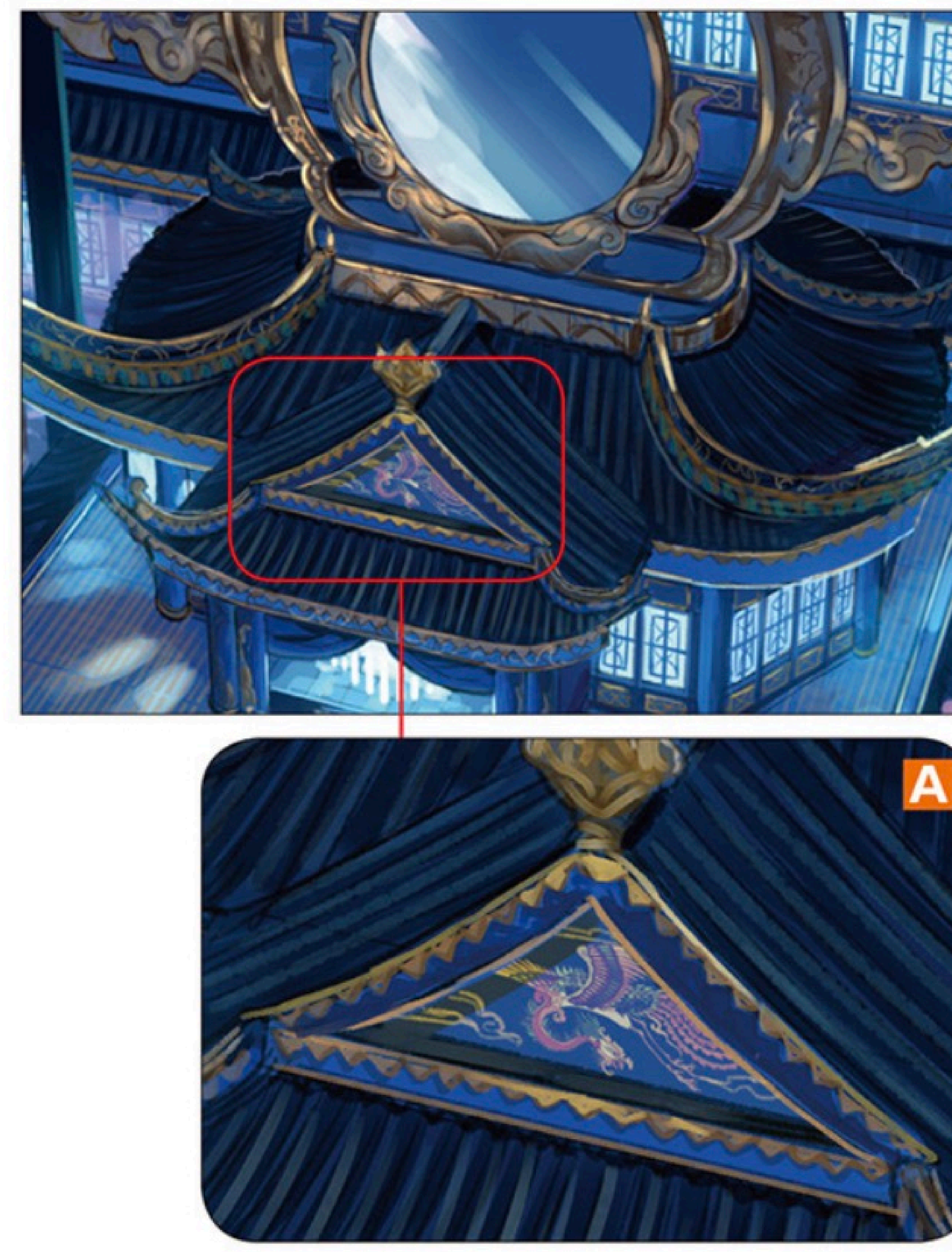
神殿の細かい描き込みを進めます。さらに、神殿周辺にモチーフを追加していきます。

A 神殿の描き込みを進める。密度を高めるために、神殿の屋根に素材を貼り込む。

※『THE WAGARA 日本の伝統美 素材集』（ソーテック社／著：成願 義夫）より「tm_03 鳳凰」

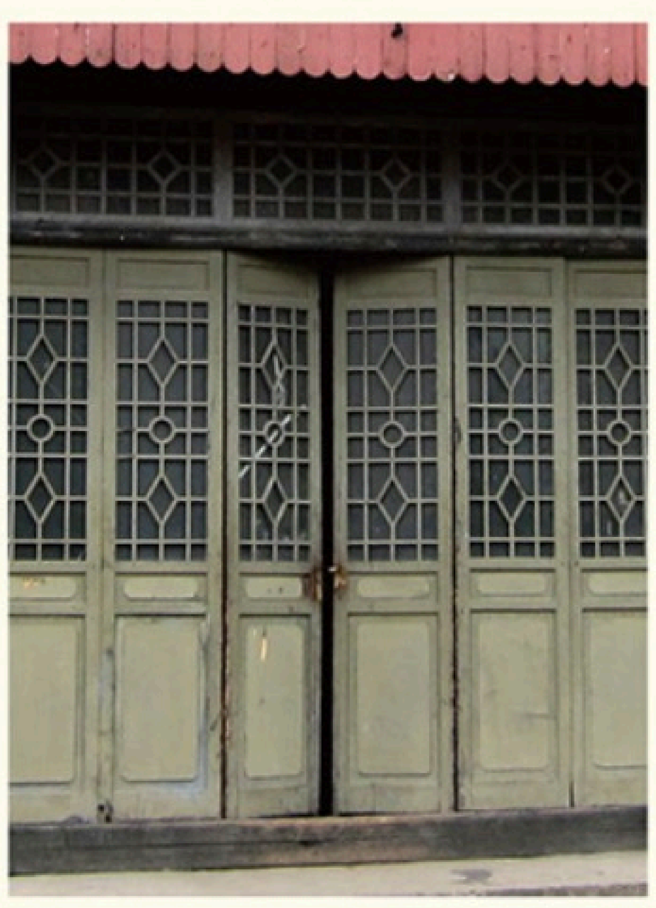
B 神殿の奥にも建物を描く。窓や装飾のデザインはメインの神殿と統一させている。壁部分は、かすれたようなペンタッチで表情を出し、のっぺりした印象にならないようにする。

C 手前の舞台の床は、ツヤツヤに磨かれているという設定なので、神殿の映り込みを描写する。

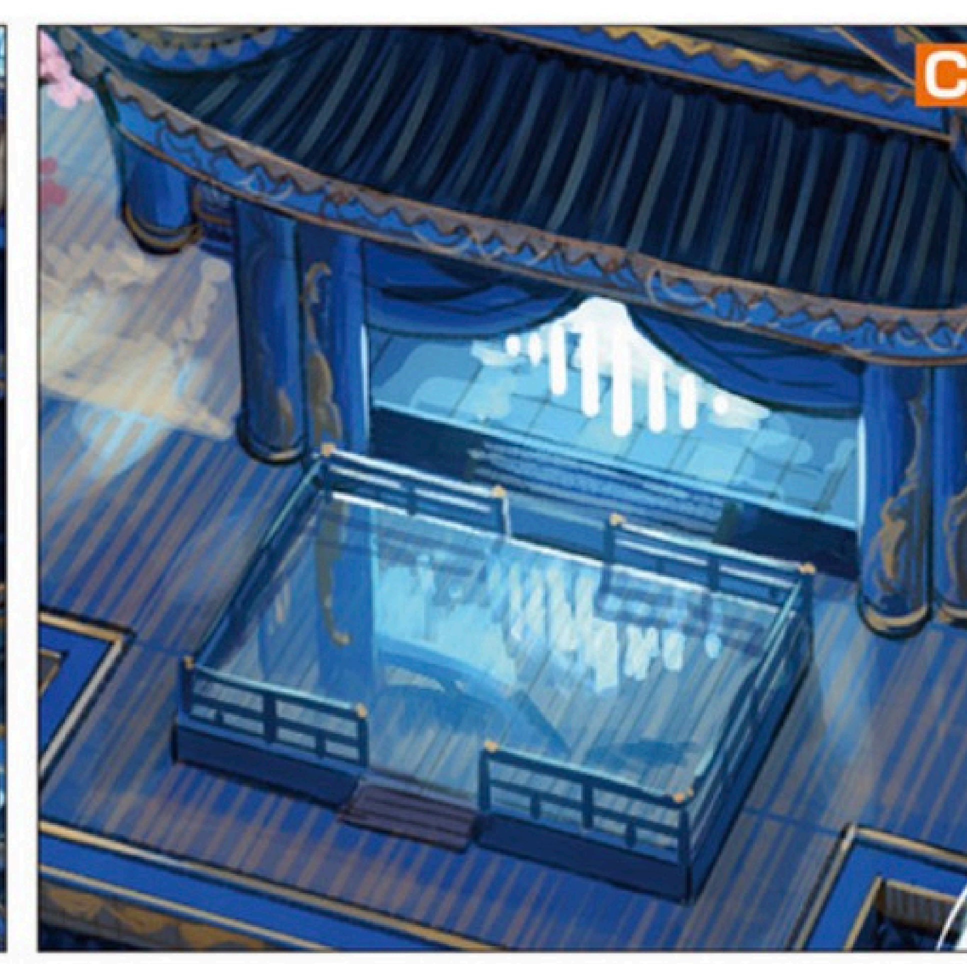


東洋らしさのコツ

窓に細い枠を描き足すと、中華建築感が増します。





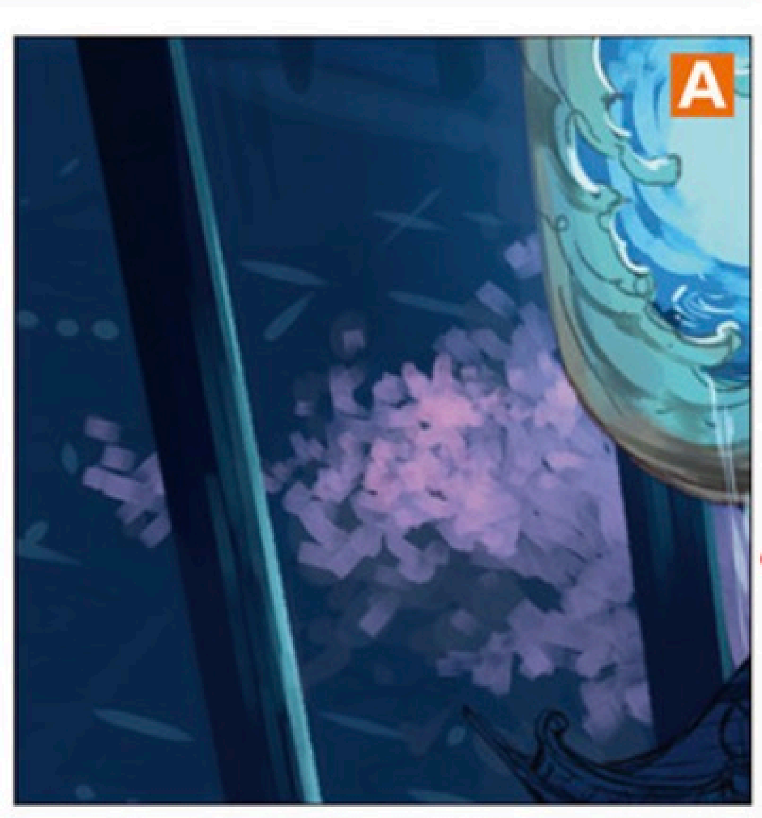


4-8 桜を描く

画面が少しさびしいと感じたので、桜を追加していきます。青が基調の画面に、ピンク色は差し色（P.53）として映えます。

A 桜は、「四角水彩」ブラシを使い、花びらの密集感を出すため、点々と細かくタッチをつけながら描いていく。

B 神殿の床も一部を残して砂地にし、そこに桜の木を植えていく。なお、神殿より奥の桜は、細く設定した「G ペン TF」やダウンロードブラシの「はっぱ群隊 2（P.20）」などを使い、きめ細かくなるようにする。ペンタッチの大きさの違いで、遠近感を出せる。
また、桜のカゲを描くことで立体感を出す。



◎ POINT ◎ 桜の捉え方

桜の花びらは、花びら 1 枚 1 枚ではなく塊として捉え、明るい面と暗い面を設定して、立体感を出します。
また、桜のカゲを地面にきちんと描写し、立体感を出します。

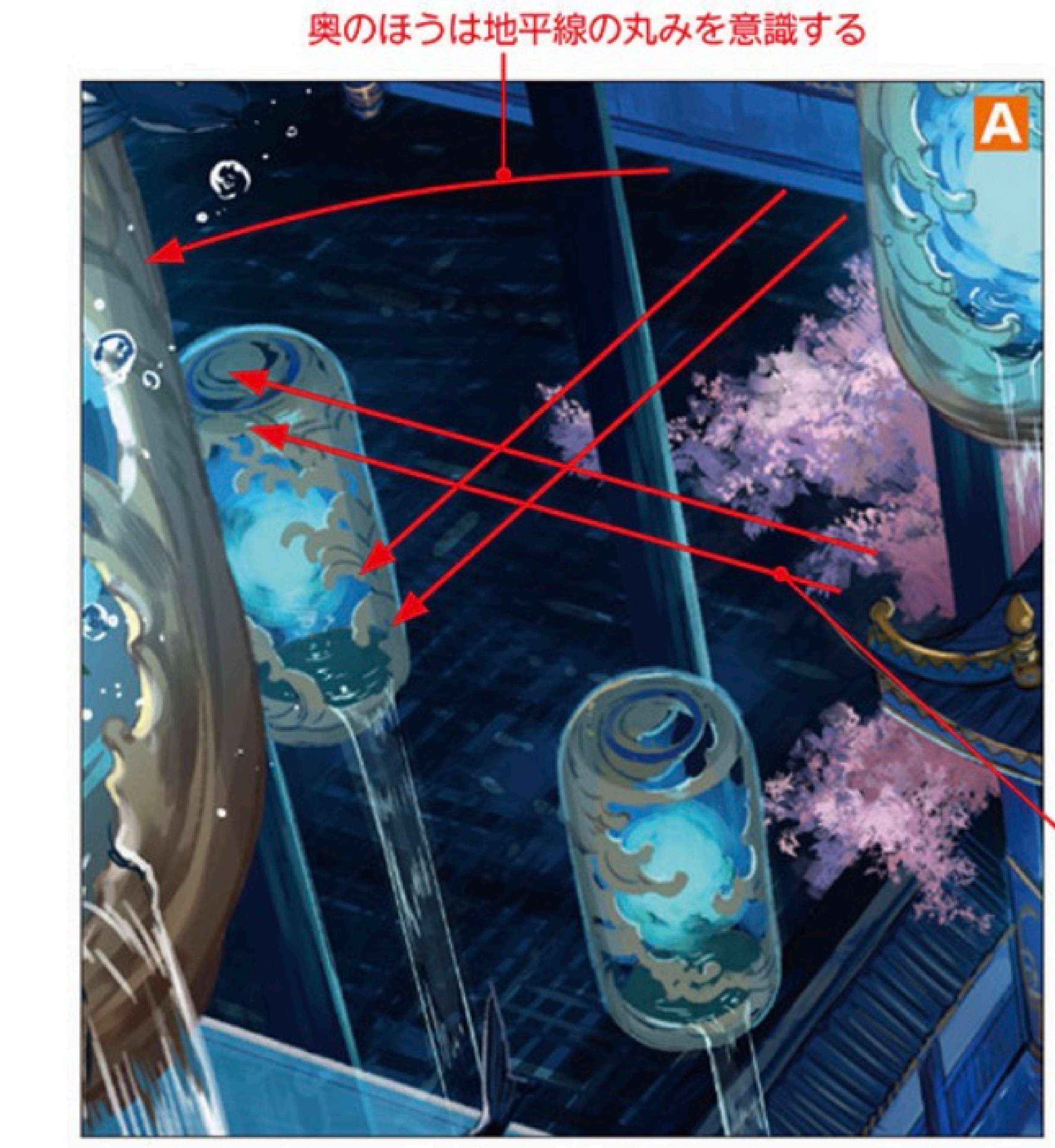


5 地上の町を描く

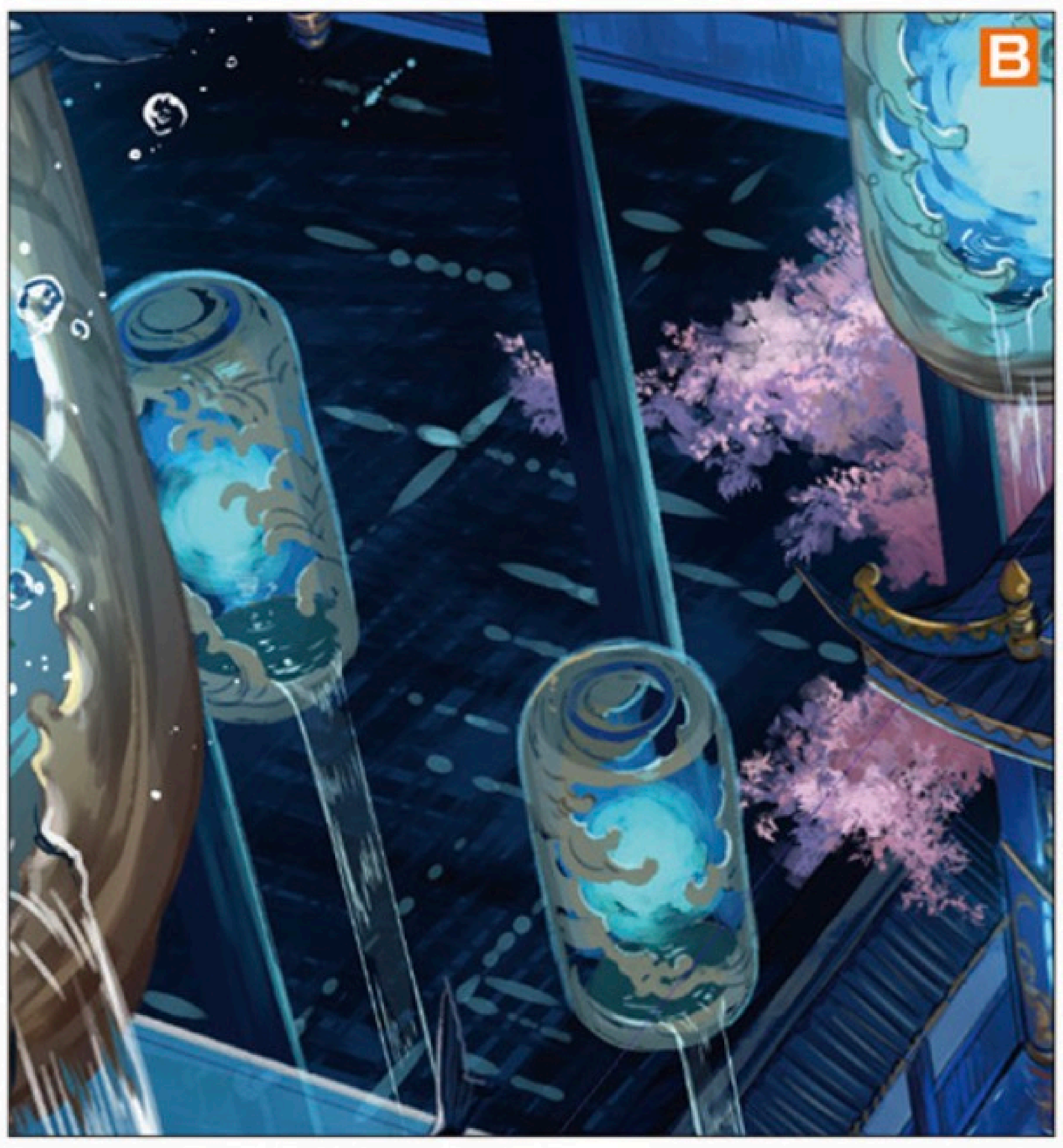
5-1 光で町を表現する

神殿は空に浮遊しているという設定で、一番奥に見えているのは地上です。
ここでは、地上の町から発せられる光を描き、浮遊している神殿であることがわかるようにしていきます。

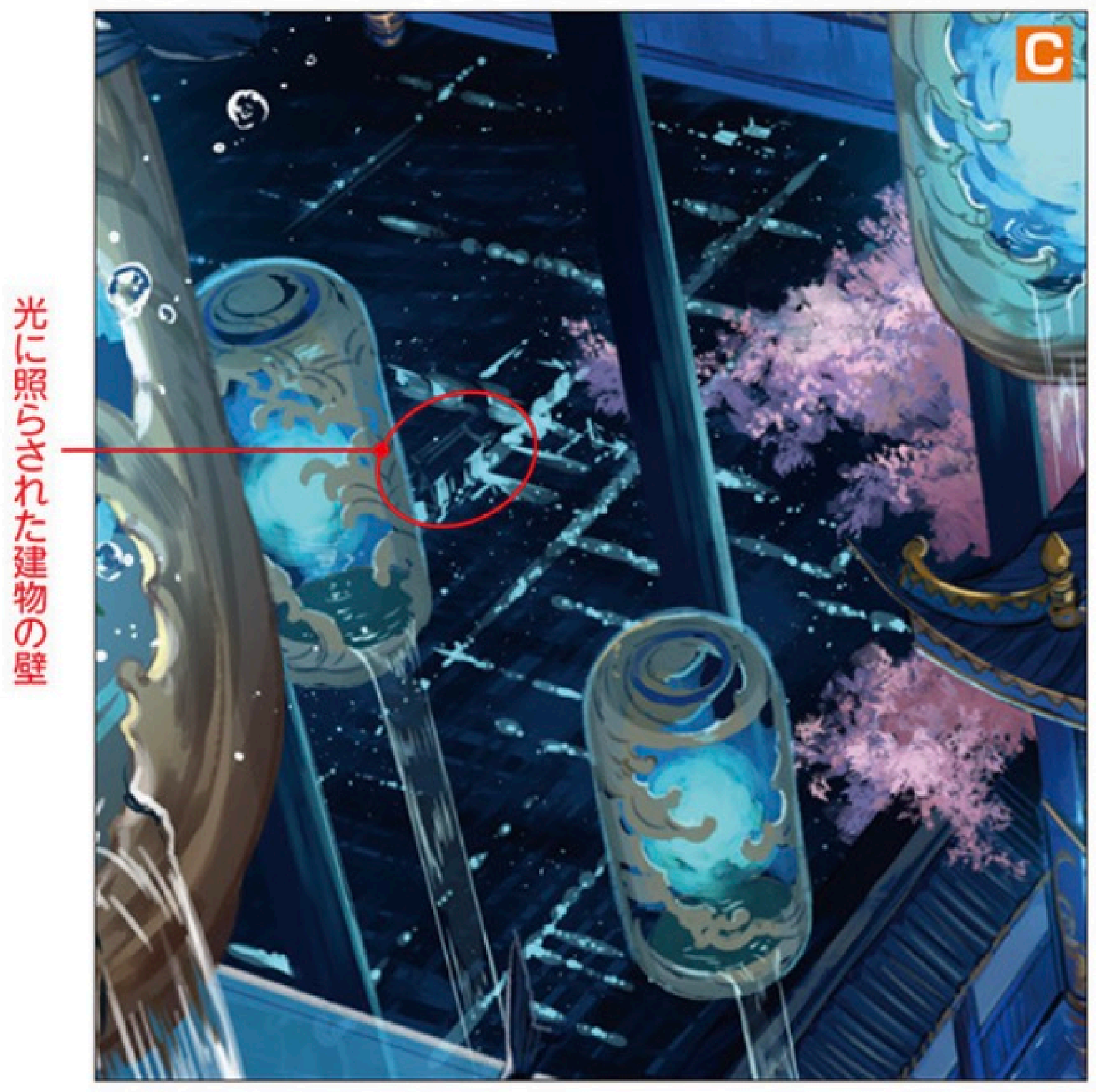
A 「四角水彩」ブラシを使ってペンタッチを入れていく。このペンタッチは、基本的にパース線に沿って入れていくが、奥のほうはオーバーパース気味に、地平線の丸みを意識して線を入れている。



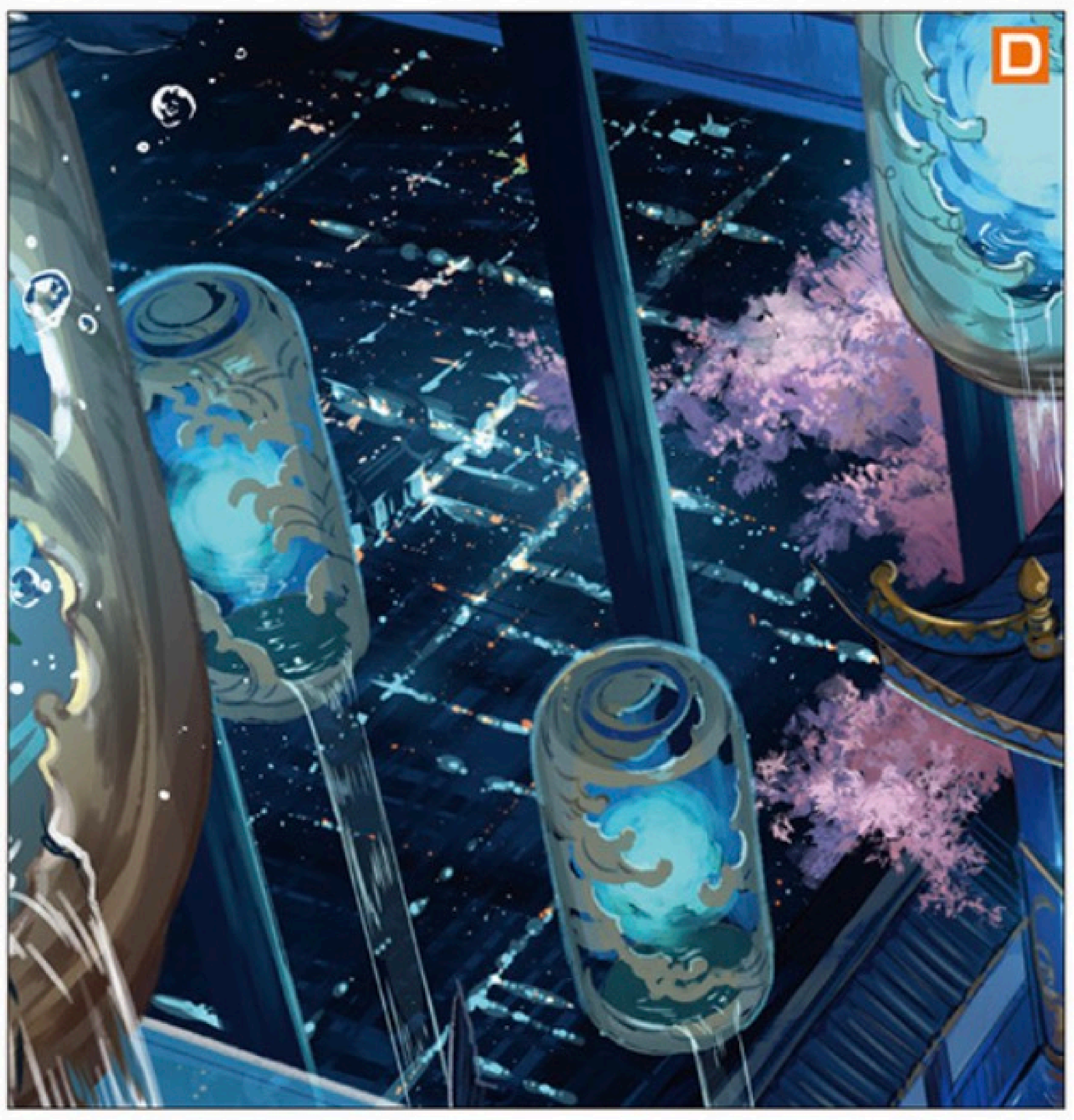
B A のペンタッチを参照しつつ、「G ペン TF」を使って町の明かりを入れていく。京都のような、碁盤の目になった町並みをイメージしている。まず、不透明度を下げたペンでうっすら道の線を引く。



C B で描いた道の線を元に、細めの「G ペン TF」で点を打つように町明かりを入れていく。さらに、光に照らされた建物の壁のようなものも、部分的に描写する。



D 町明かりが水色一色だけだと味気ないので、合成モード「加算（発光）」のレイヤーを新規作成し、オレンジや赤、薄い緑色など、さまざまな色合いを加える。また、エアブラシツールの「柔らかい」で、青白い光を、とくに建物の密集した領域にうっすらとかける。

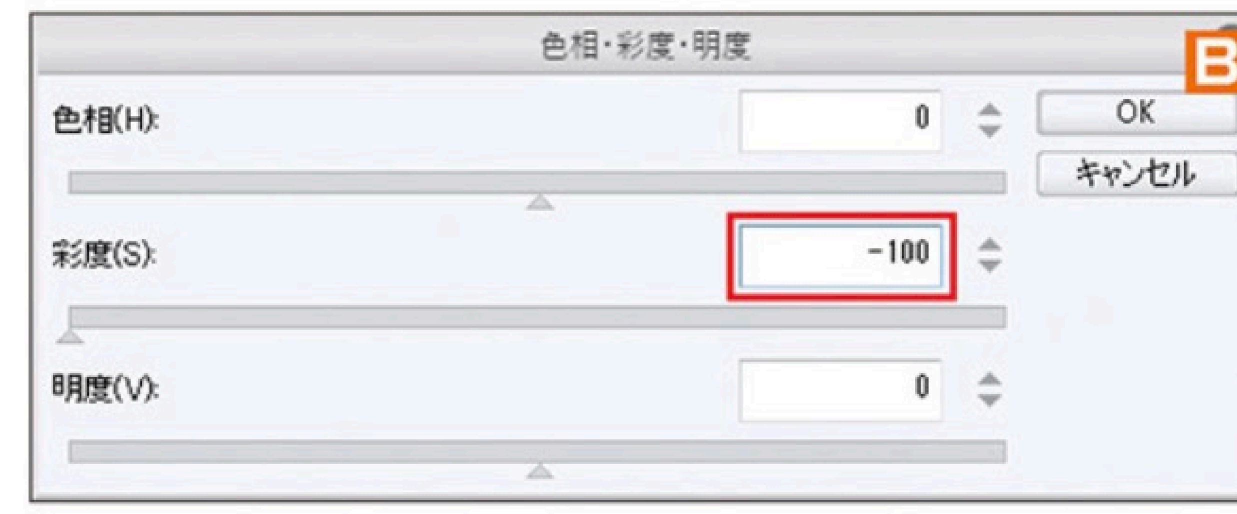


6 仕上げ

6-1 色のバランスを確認する

イラスト全体を一旦モノクロにして、色の明度のバランスが悪い部分がないかチェックします。良いイラストというのは、モノクロで見てもバランスが取れているものです。





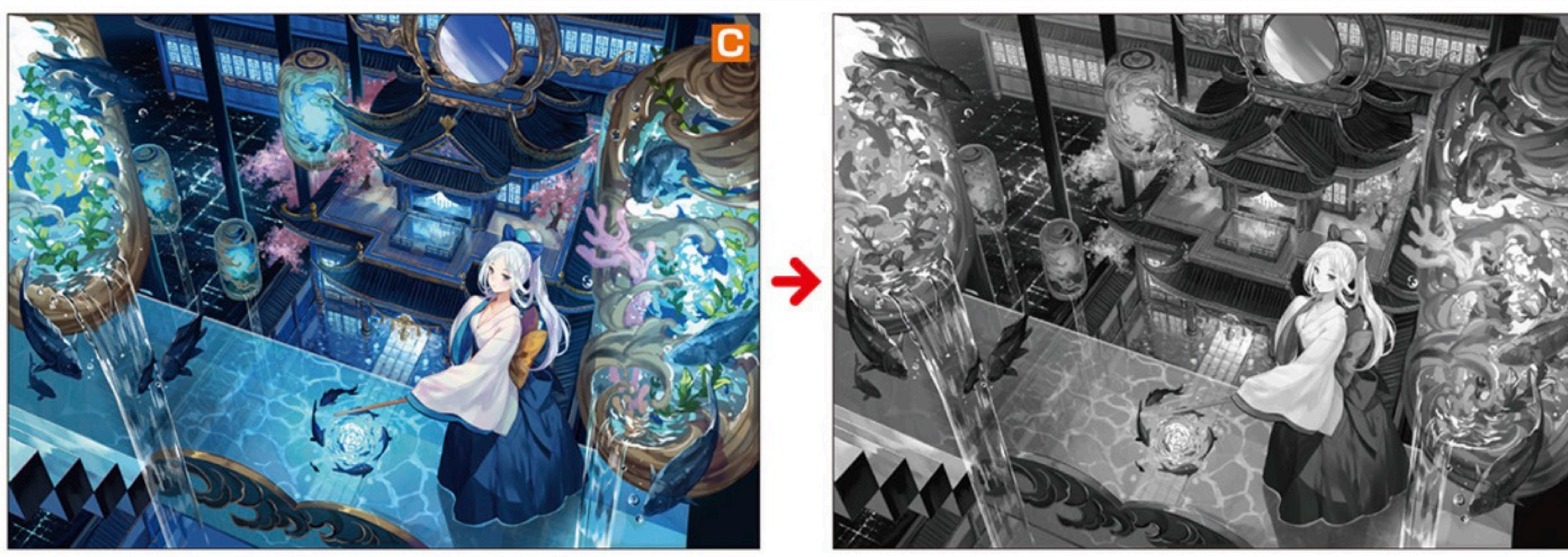
A すべてのレイヤーの一番上に、「色相・彩度・明度」の色調補正レイヤーを新規作成する。色調補正レイヤーの作成は、[レイヤー] メニュー→ [新規色調補正レイヤー] → [色相・彩度・明度] で行う。

B 作成する色調補正レイヤーは、彩度の数値を「-100」にする。

C 色調補正レイヤーにより、イラストがモノクロで表示される。これで色のバランスを確認する。なお、色調補正レイヤーを非表示すれば、元のカラーイラストにいつでも戻せる。

◎ POINT ◎ 客観的に見る

仕上げのときは、イラストを客観的に見ることが大事です。
自分が描いたイラストを、真に客観視することはできませんが、たとえば、イラストを２～３日寝かせてみたり、プリントアウトしてみたり、スマートフォンなどの別媒体に移して見てみたりすると、ある程度客観視できます。
イラストをインターネット上にアップした途端、ミスに気付くのも同じような原理だと思います。



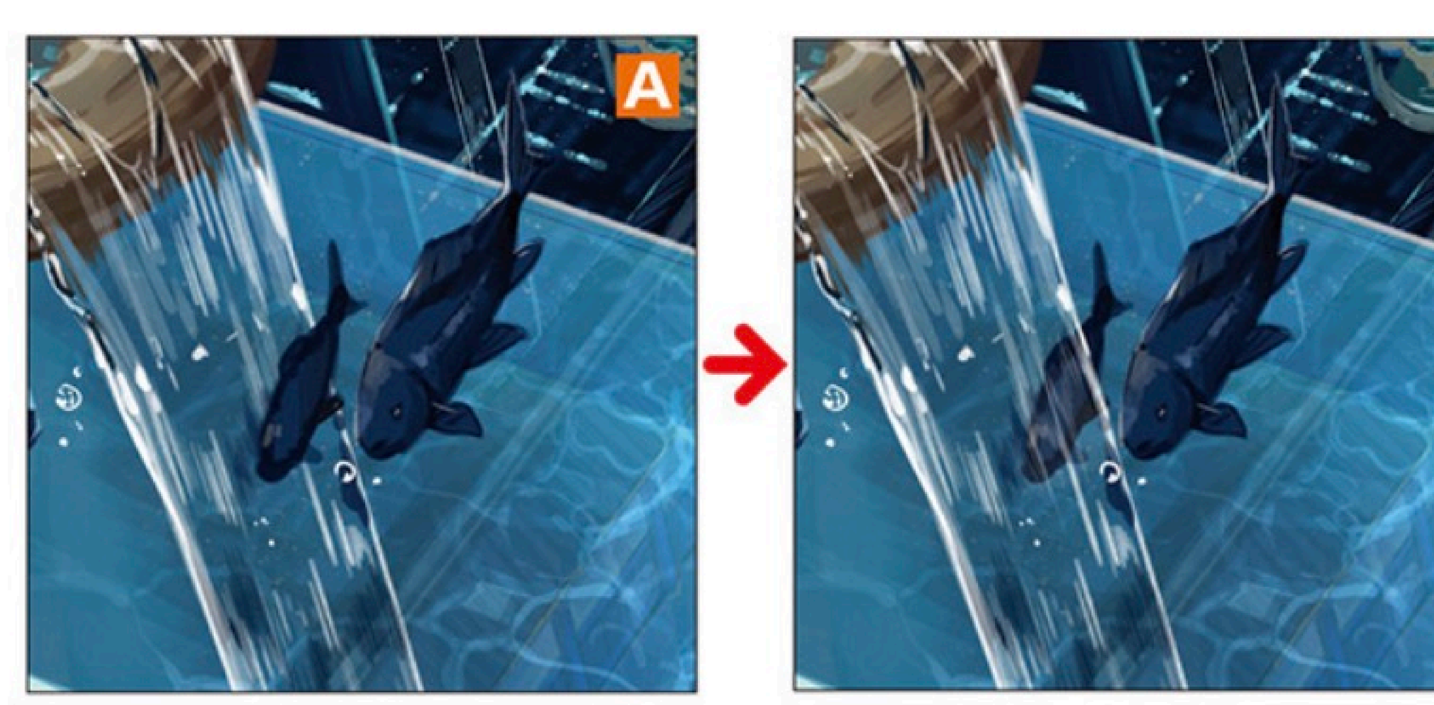
6-2 色のバランスを調整する

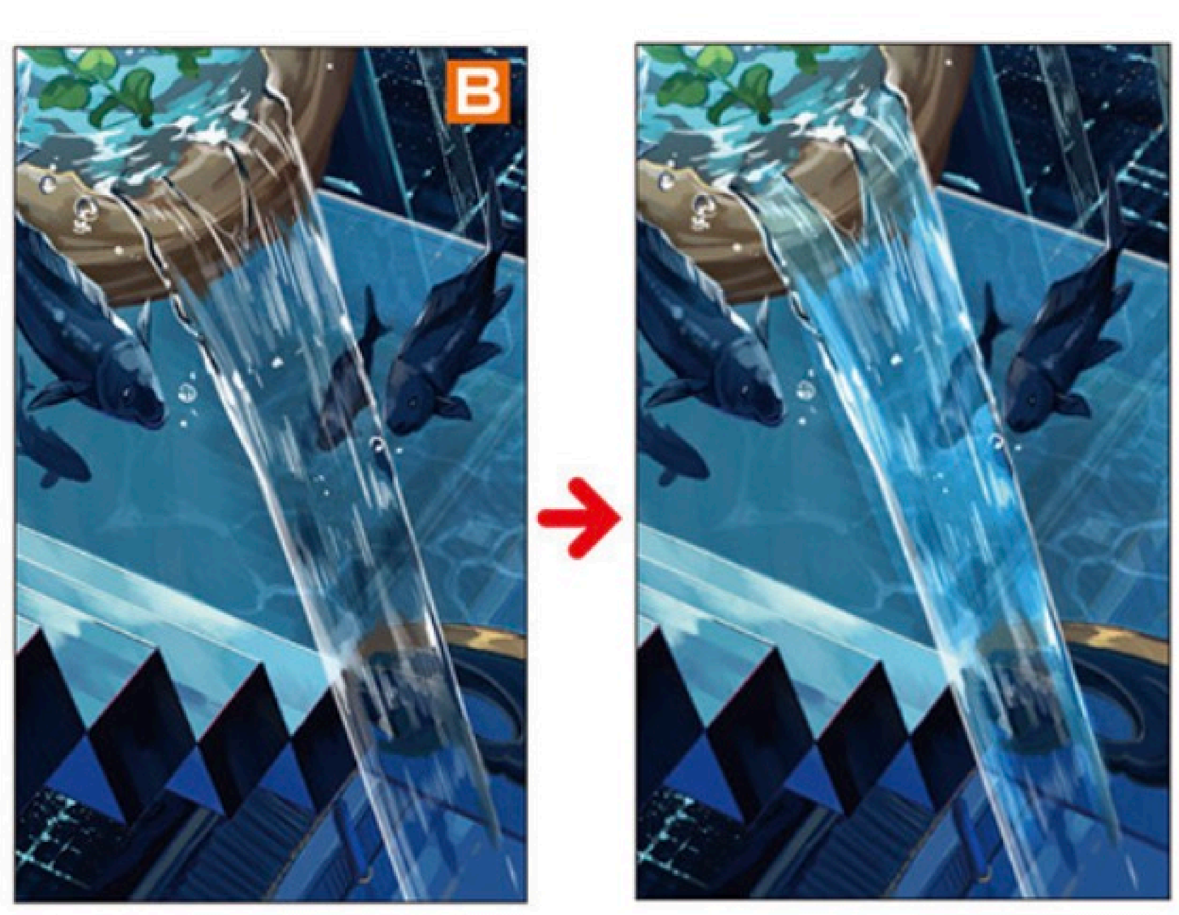
「6-1」のモノクロイラストを参考に、色の明度バランスの調整を行います。

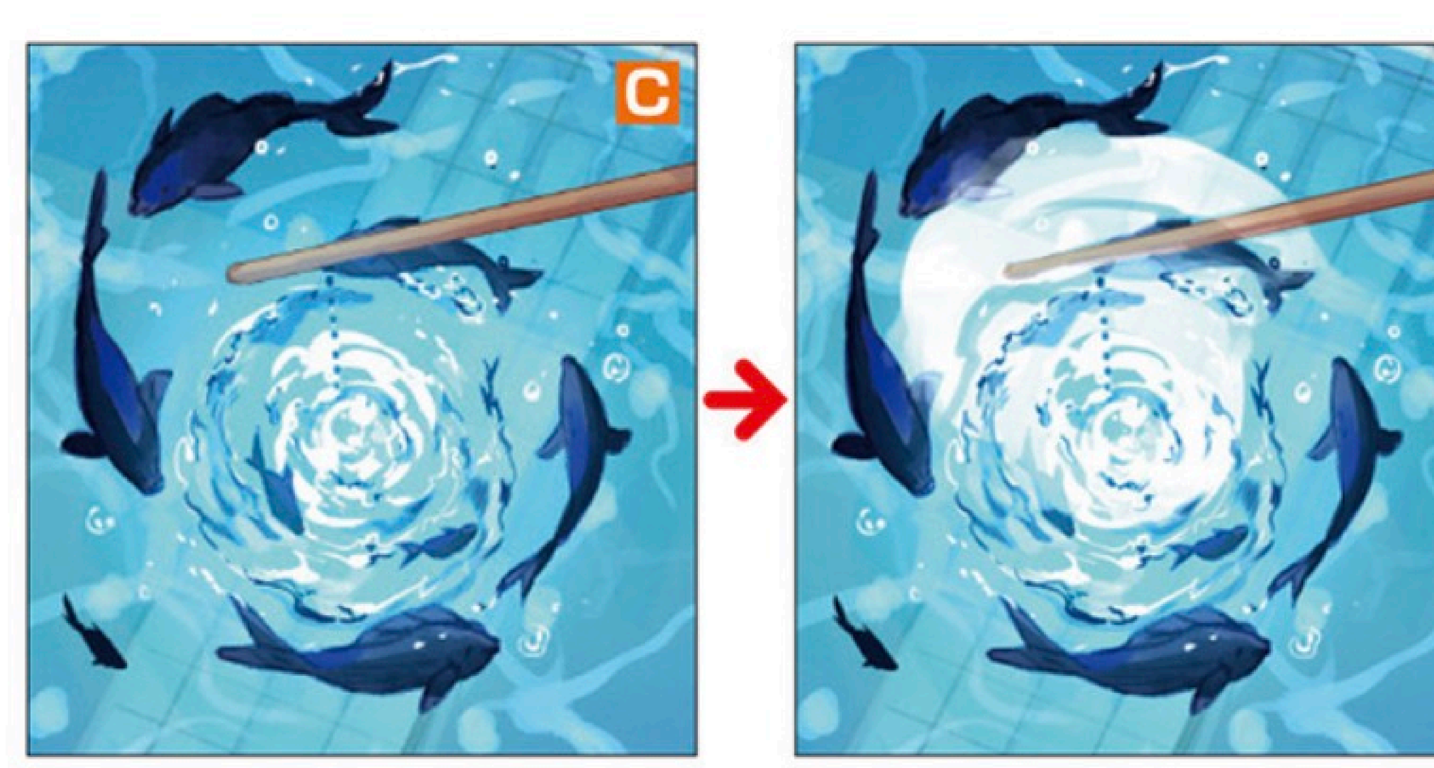
A 黒色を抑えるために、魚を１匹手前の提灯から流れ出る水の内側へ移動させる。

B 手前の提灯から流れ出る水に、合成モード「加算（発光）」レイヤーで光を加え、水が光っているような印象にする。

C キャラの持つ水提灯の明かりを強くする。



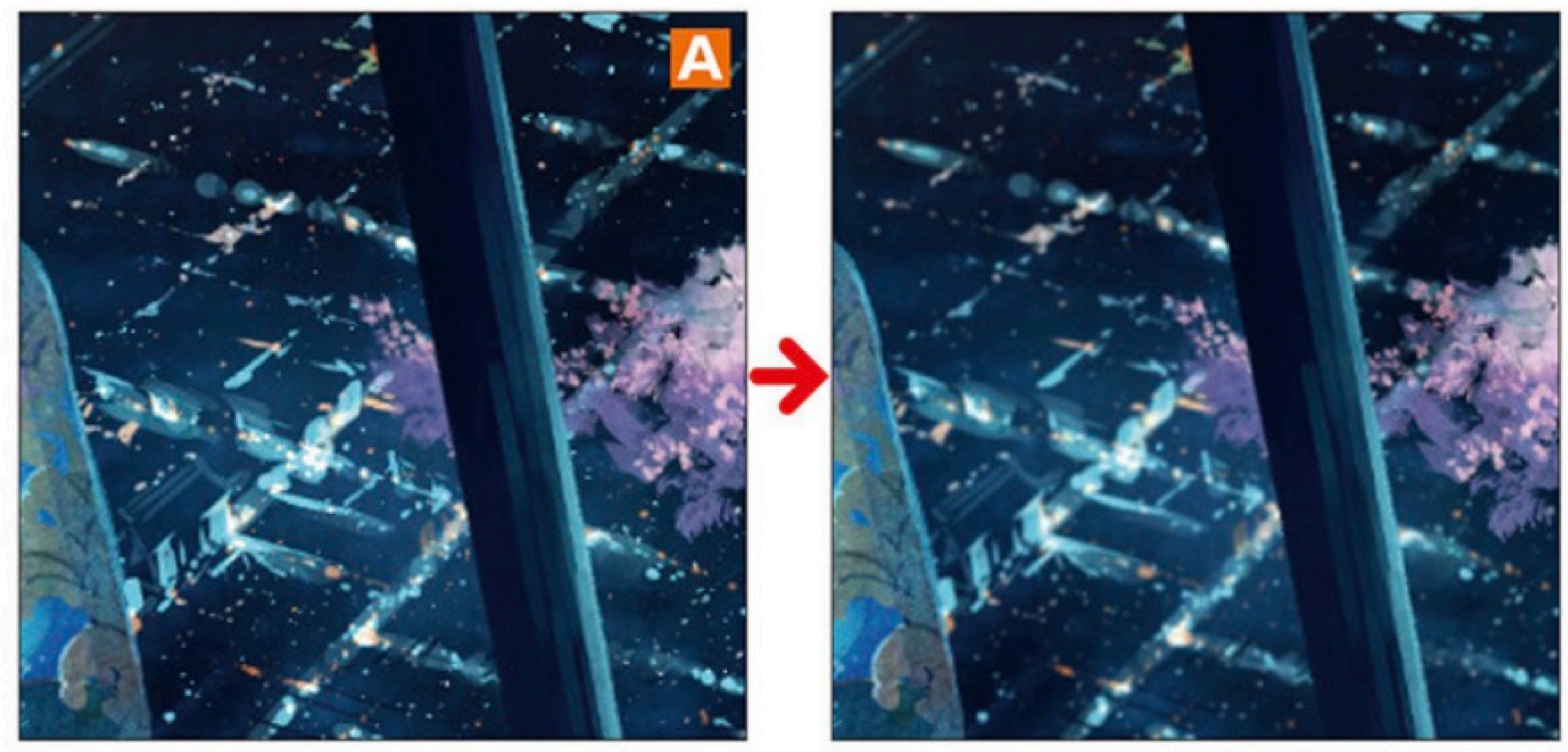




6-3 地上の遠近感を強調する

地上が、より遠くにかすんでいるようにし、遠近感を強調していきます。

A 地上部分のレイヤーを統合し、［ガウスぼかし］をかける。遠近感が強調される。





◎ POINT ◎ 透明感を出す

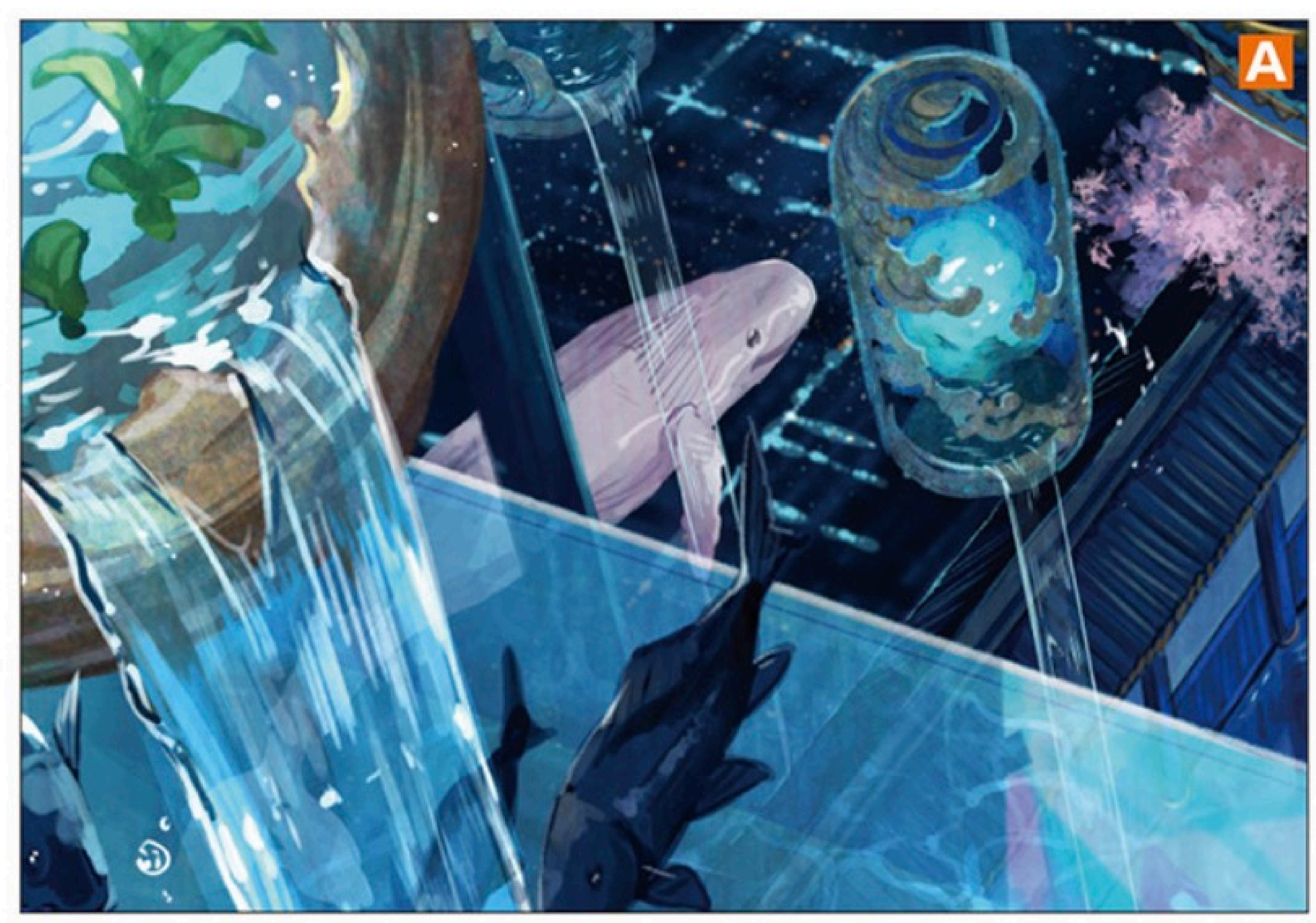
イラストに透明感を出すために、神殿奥の柱を描いたレイヤーの不透明度を下げ、奥の建物が透けて見えるようにしました。



6-4 テクスチャを加え、細かい調整をして完成

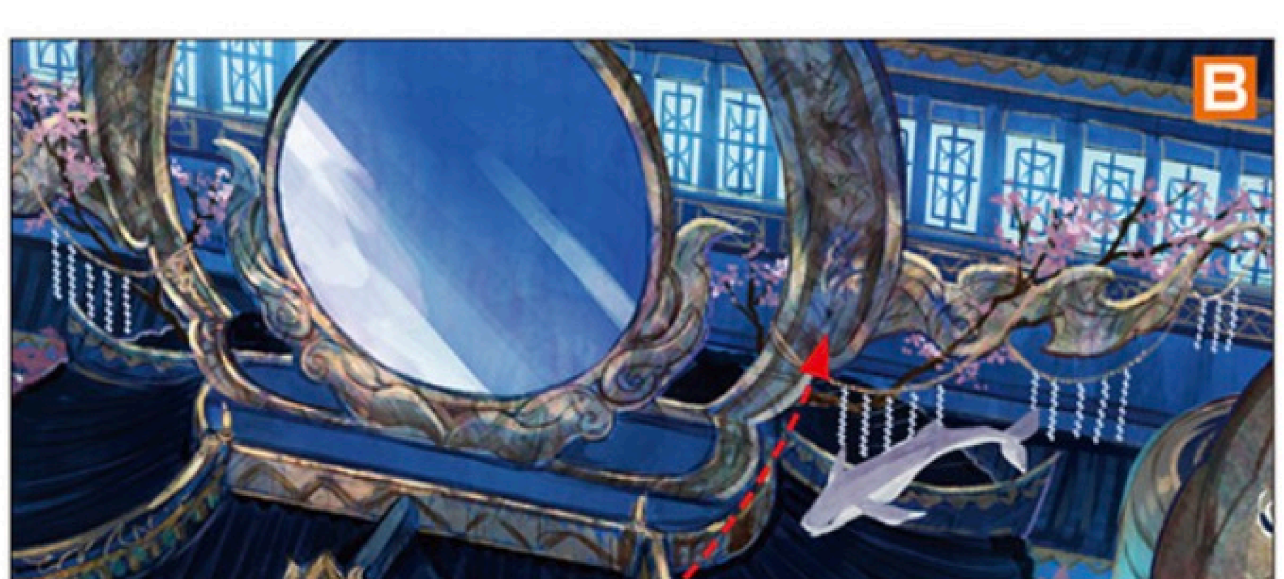
各部にテクスチャを加え、色味と質感を複雑にしていきます。
そして、細部の気になる部分を描き込み、完成です。

A 画面にリズムを出すために、遠景にも魚を描き入れる。暗い中で目立つように白色をベースにする。クジラなど大型生物を描くとスケール感が出る。



B テクスチャを、神殿や提灯など画面のところどころに入れて、質感と密度を出す（おもに、自作の「氷山 2」テクスチャを使う）。

C 「nigi2」テクスチャを、合成モード「オーバーレイ」、不透明度「22%」で画面全体に貼り、アナログ風味を出す。
キャラの着物の柄を描き込んだり、細部を整えて完成。









シンメトリーに構成された風景を描く

7章







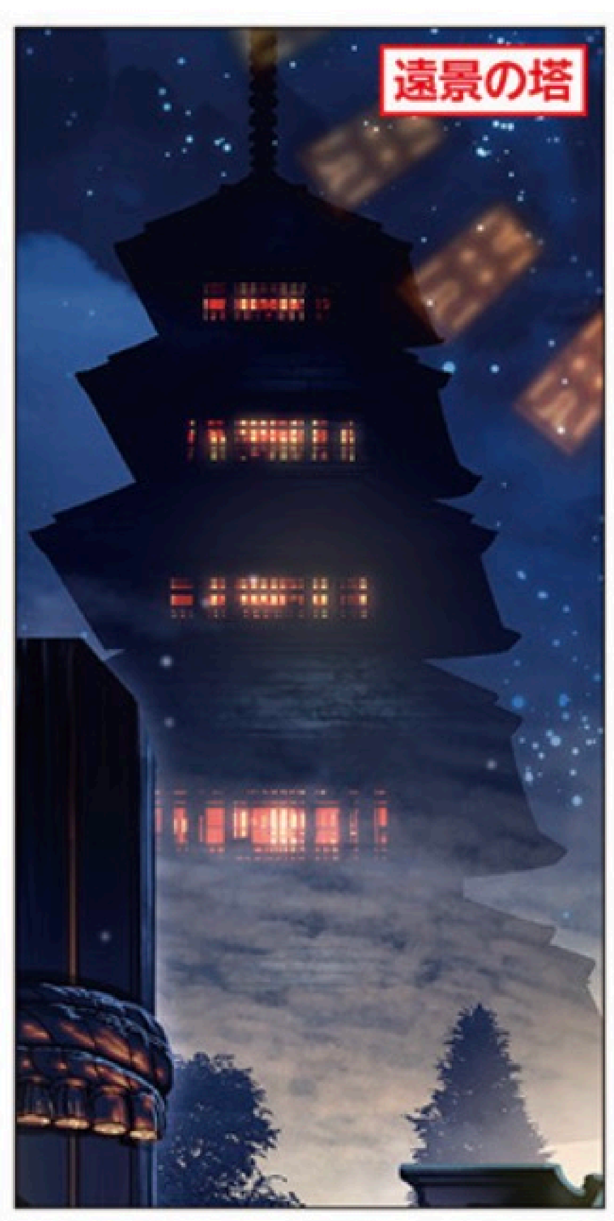


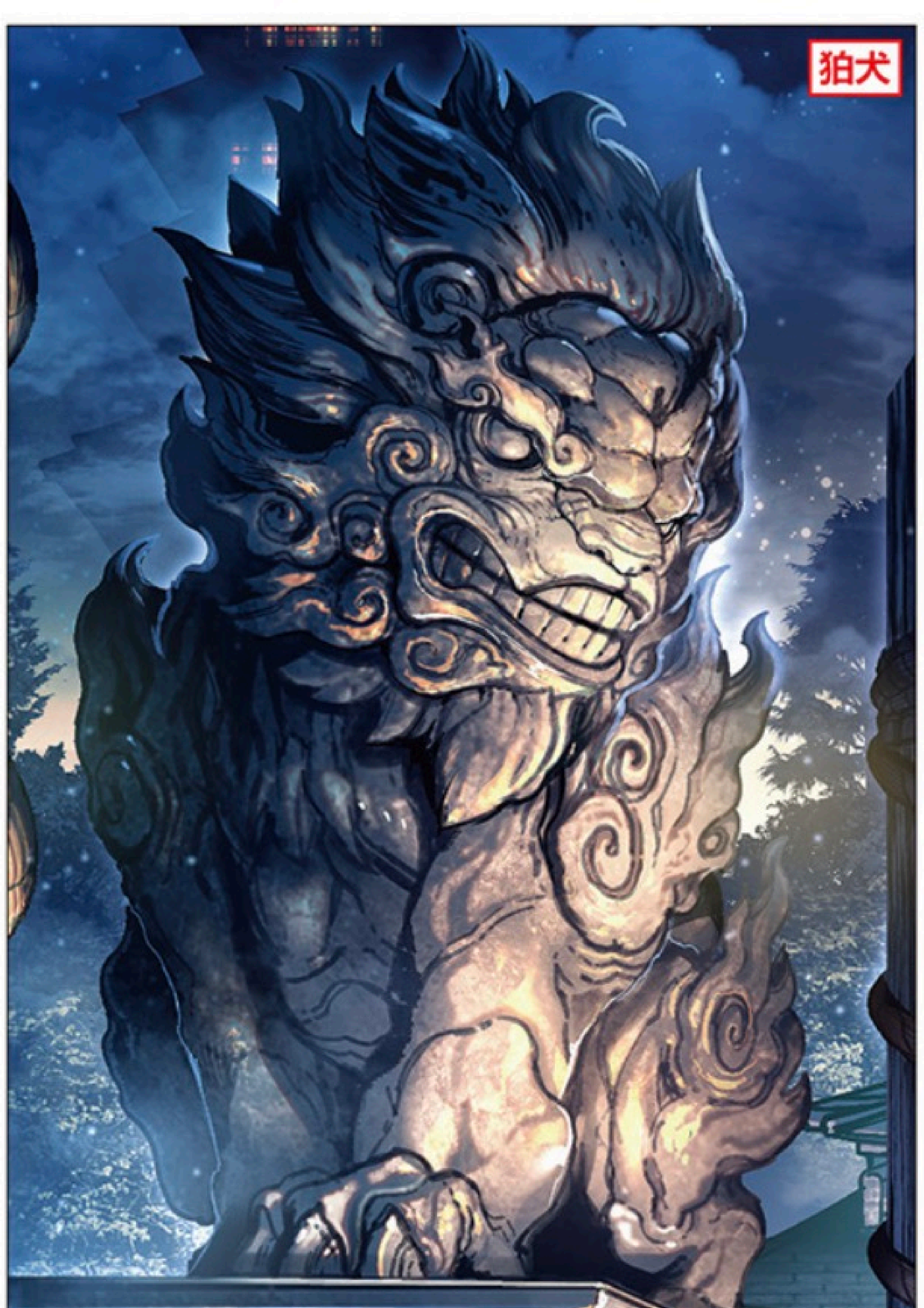
03 鏡面境内狂犬注意

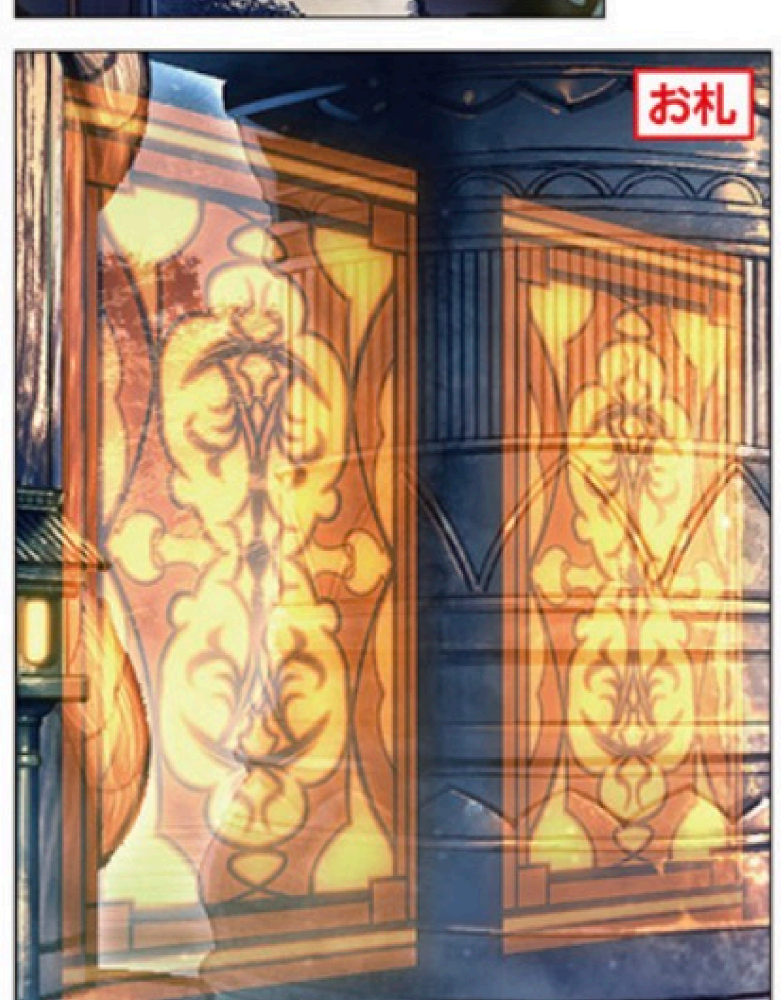
— 対称定規の使い方、エフェクト表現 —

Illust & Making by ゾウノセ









◆ 解説のポイント

シンメトリー（左右対称）の構図です。ほぼ画面半分を描くだけなので、作業量の節減になります。とはいえ、それ相応の画面構成の難しさ、シンメトリーだからこその手間（パースのごまかしが効かない、視線誘導の制限など）もあります。大きなインパクトを与えられる構図ではありますが、うまくやらなければ陳腐さや単調さにもつながってしまいます。
ここでは、大きく下記のポイントを解説していきます。

1. 対称定規を使ったシンメトリー構図の描き方
2. シンメトリーならではの画面構成のコツ
3. エフェクトの作成、配置方法

このイラストの画面構成は、キャラクター（以降:キャラ）やキャラを中心に展開されるエフェクト群も込みで考えています。キャラやエフェクトが強い分、それら周辺の情報量は抑え、全体がディテール過多で見にくくならないように心がけています。
お札や結界のようなエフェクトは、それだけでファンタジー感を増大させる要素です。見栄えも一気に上がります。

◆ 世界観設定

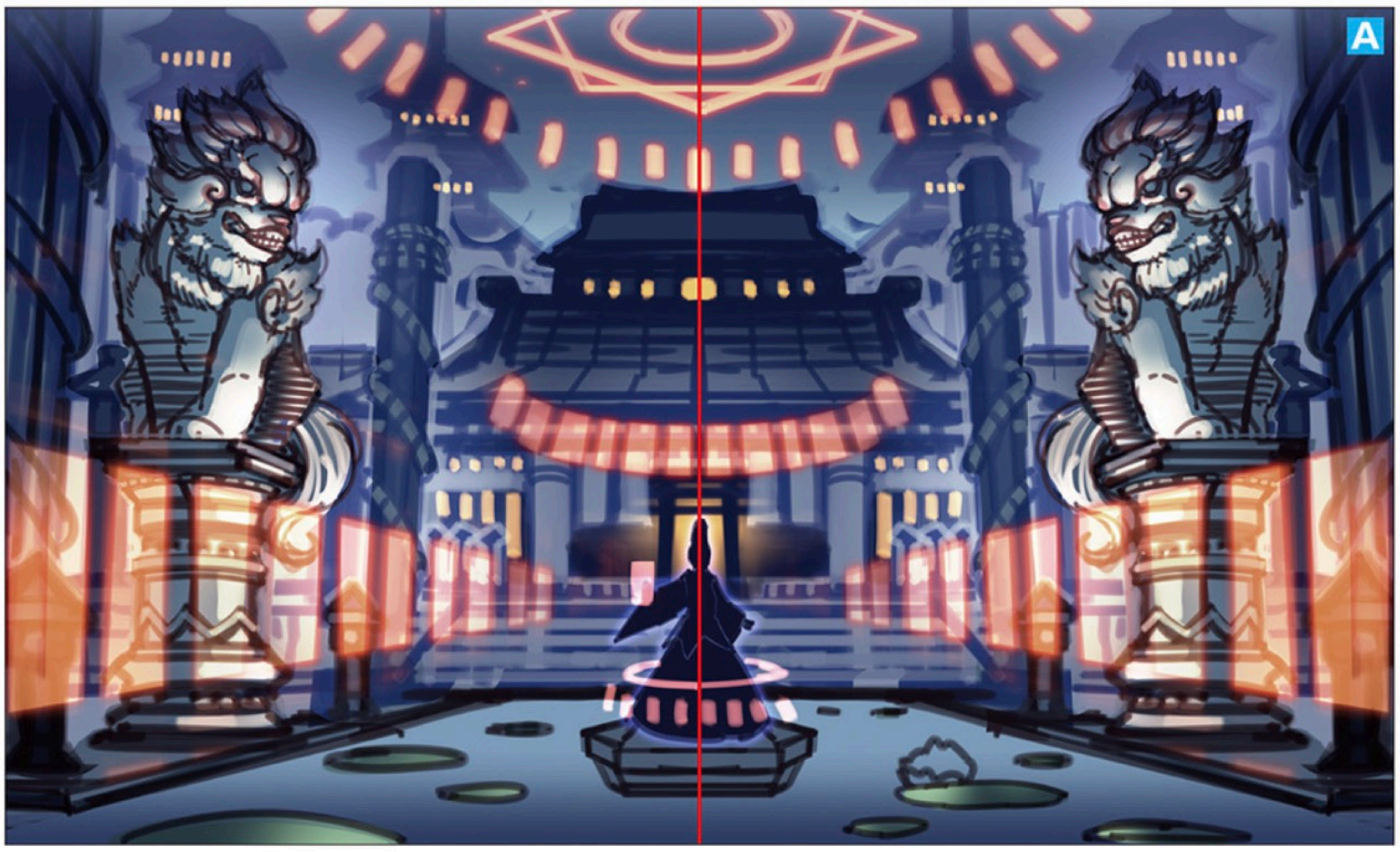
文化圏的なモチーフは、和風の神社です。
シンメトリーかつ真正面な構図というのは、宗教画などにも使われる強烈な威力を持つ構成でもあります。そういったインパクトを狙ったイラストです。
ファンタジー感を狙った部分としては、まず左右に配置された狛犬です。サイズや造形を現実離れさせることで、ファンタジー感を出しています。
遠景の塔もサイズや幾何学的な並び、明かりの感じから高層ビル的な要素を匂わせています。
また、狛犬の台座やお札の柄などに、日本以外のアジア圏的な意匠を入れ、アンバランスさでファンタジー感を出しています。

1 ラフを描く

1-1 構図を決める

大雑把にラフを描きます。今回は左右対称ということで、画面中央に視線が集まるような構図になりました。

A カスタムブラシ（P.18）の「TF 下描き」を使い、画面中央で分けるように縦に「対称定規」を引き、左右対称に描く。



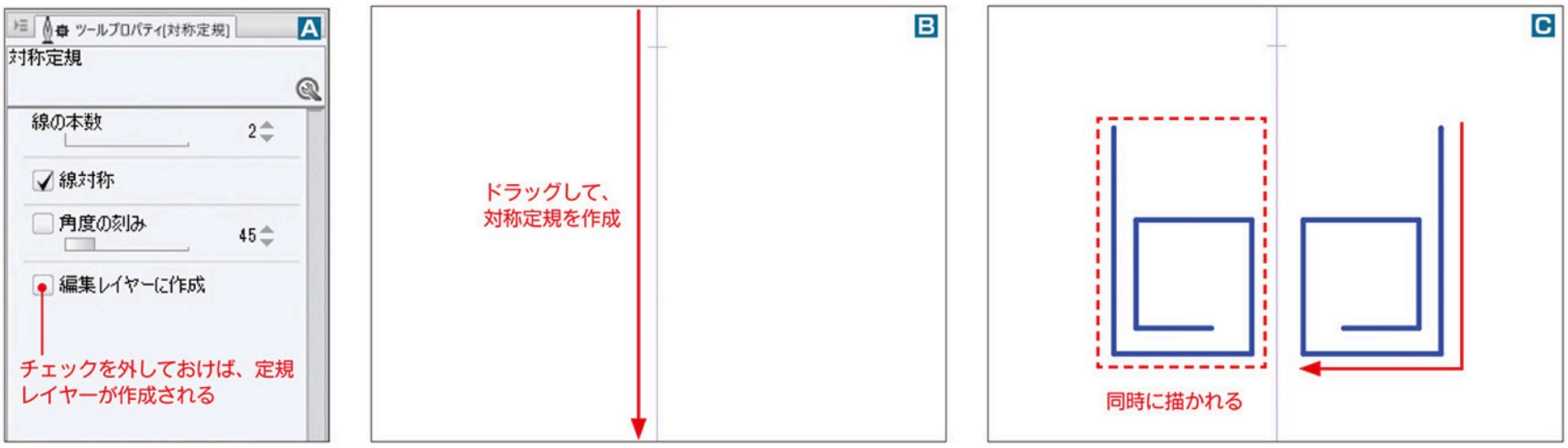
◎ POINT ◎ 対称定規の使い方

対称定規の基本的な使い方を解説します。これを使えば、左右対称のモノや幾何学的な模様を描く手間を軽減できます。

A 定規ツールの「対称定規」を選択し、ツールプロパティで設定を行う。「線の本数」を増やすほど描かれる対称位置が増える。
ここでは、「2」に設定して左右対称で描く。「編集レイヤーに作成」のチェックを外しておけば、対称定規と一緒に定規レイヤーも作成される。

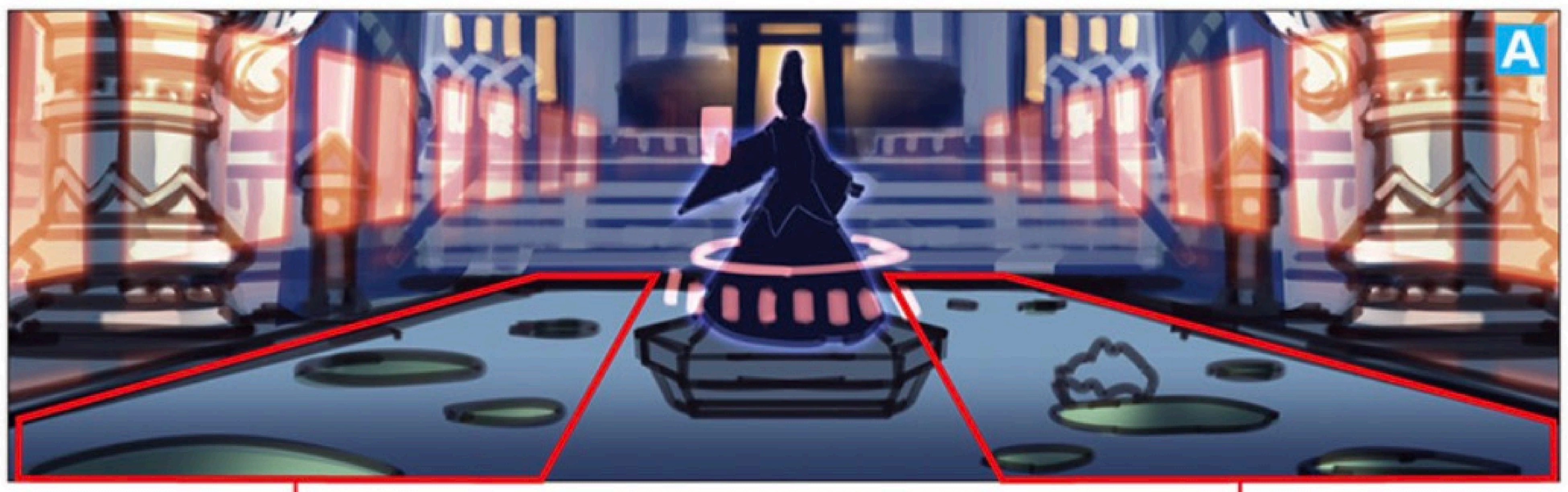
B キャンバスをドラッグして対称定規を作成する。

C 片側に描くと、定規を軸に対称となる位置にも同時に描かれる。



1-2 自然物は定規を使わずに描く

左右対称のイラストを描く際、気をつけるべきことがあります。それは植物や雲などの自然物の存在です。
よほど狙った構成でない限り、自然物については左右対称にするべきではありません。自然物を左右対称にしてしまうと、途端に偽物感、作り物感が出てしまいます。
このイラストでも水面の蓮は対称にしていませんし、奥の木の茂みはボリューム感こそ対称にしていますが、細部のディテールは変えています。空の雲についても同じです。



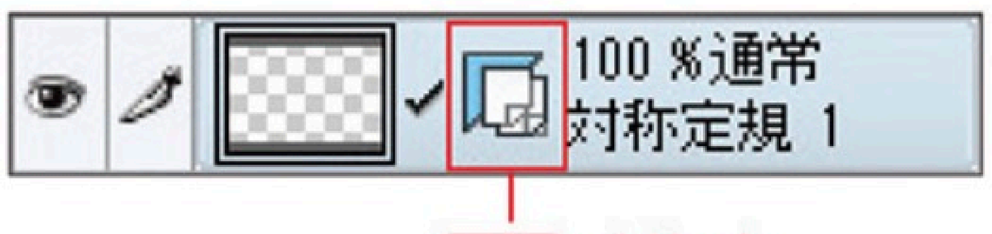
A 蓮などの自然物は、対称定規を無効にして、左右非対称に描く。

◎ POINT ◎ 単調さの軽減

自然物を左右対称に描かないことで、構図の中に細かな差異が生まれ、それが単調さを軽減させる効果になっています。

◎ POINT ◎ 定規の無効化

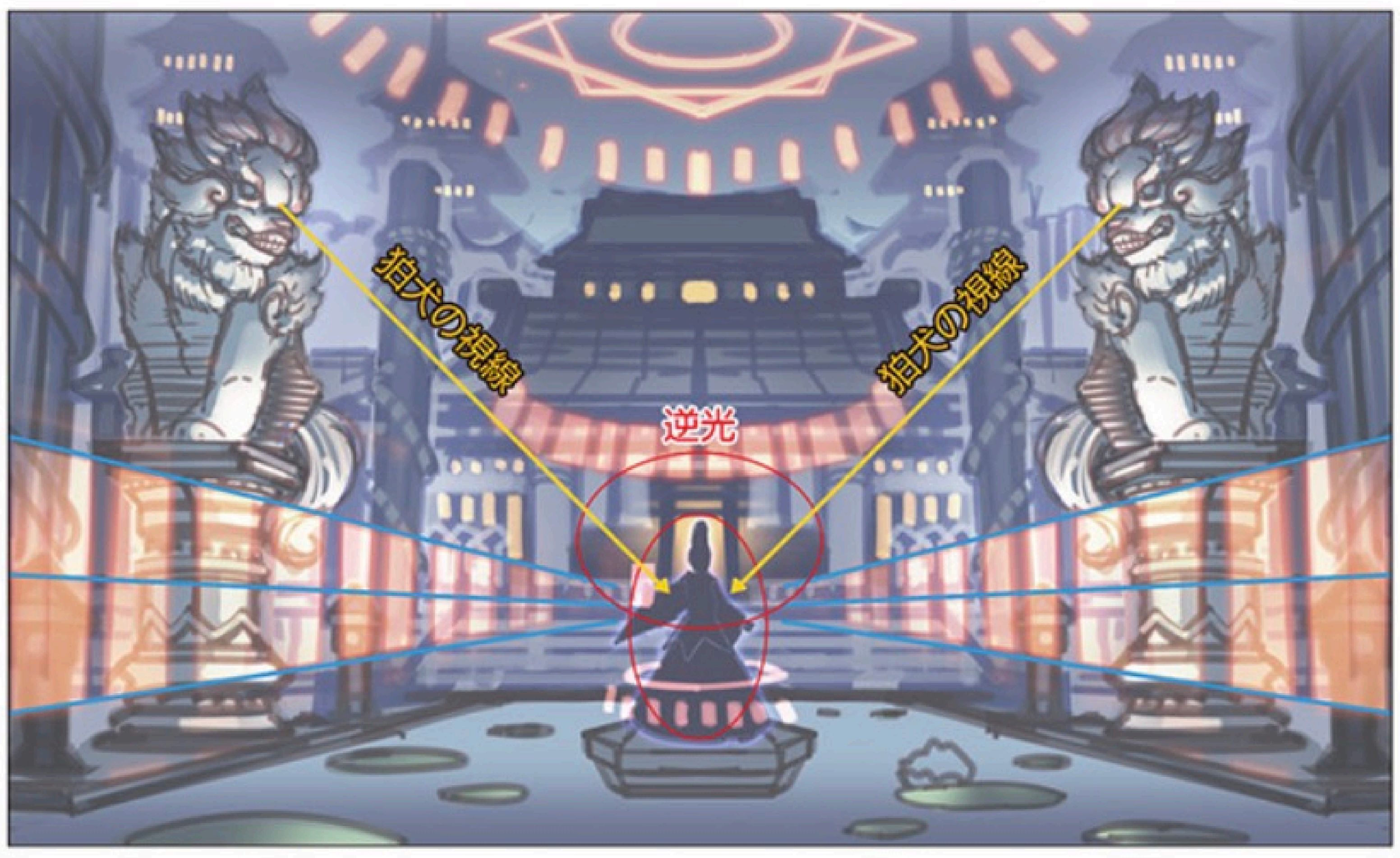
定規の無効は、レイヤーを非表示にするほか、レイヤーの定規アイコン を Shift ＋クリックすることでも無効にできます。無効になると、アイコンに×印 がつきます。定規レイヤーを作成せずに、イラストを描くレイヤーに直接定規を作成した場合は、この方法で無効にしてください。

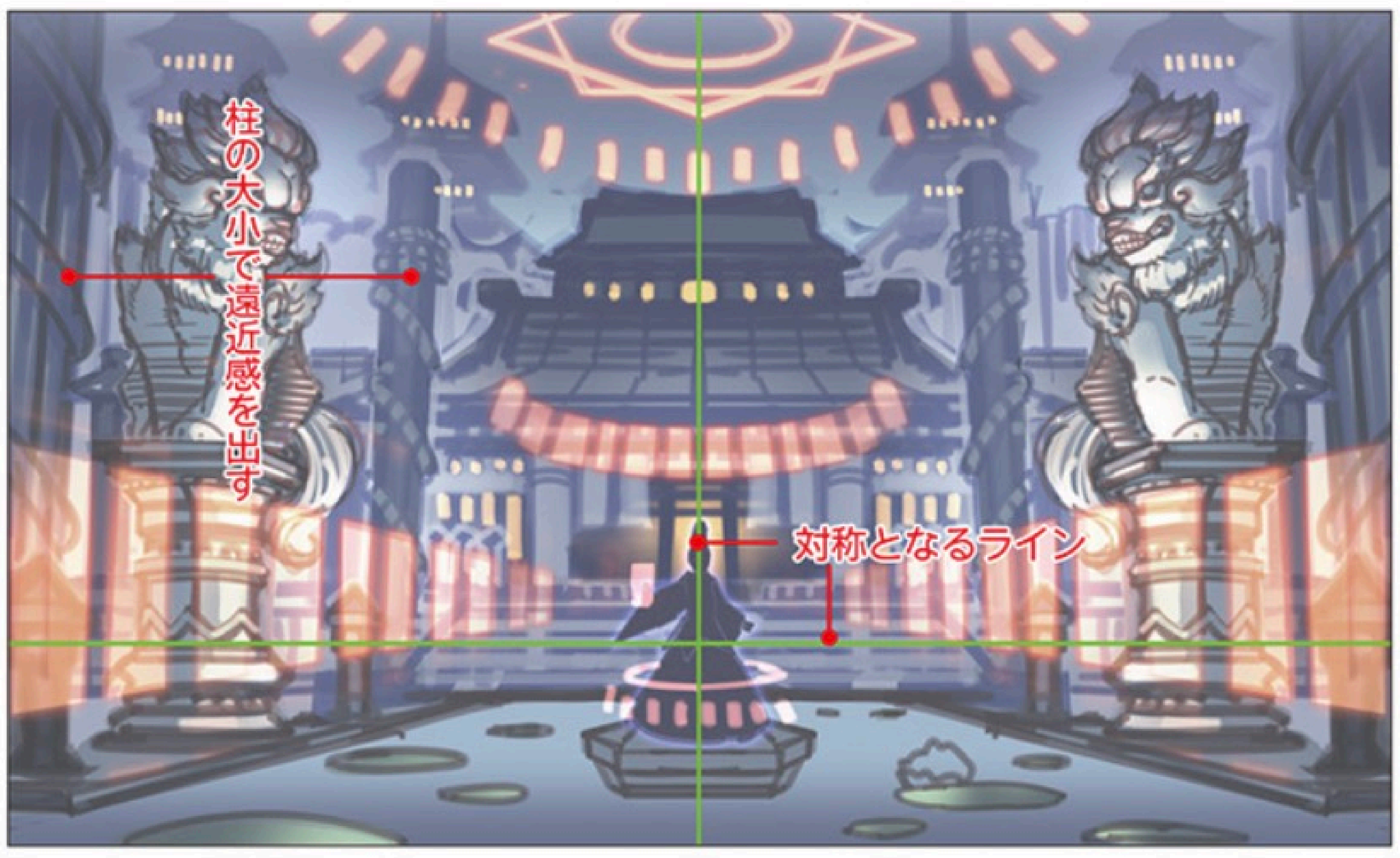


◎ POINT ◎ 視線誘導

パースに合わせてお札の道ができるようにして、そのライン上にメインとなるキャラを配置しています。さらに、その奥に神社の明かりが来るような配置にし、逆光の中にキャラのシルエットが浮かぶような演出にしました。こうすることでキャラが目立ち、見る人の視線が迷わないようになります。
また、左右の狛犬は、ただ描くだけではボリューム的にキャラよりも目立ってしまい、視線が吸い寄せられてしまいます。それを軽減するために、狛犬の視線の先にキャラが来るようなポーズをとらせています。こうすることで、たとえ狛犬に視線が吸い寄せられてしまっても、その視線からキャラへとたどり着くようにしています。

構図、要素の工夫はほかにもあります。
柱を手前と奥の2組配置していますが、これは手前と奥に同じものを配置することで、その大きさの差異によって遠近感を具体的なサイズ比として表す役目があります。
また、キャラの足下に水面を配置したのは映り込みによって情報量を増やすための常套手段ですが、それとは別に、構図の左右対称に上下の対称も加えることで、違う方向性のリズムを生み出しています。
さらにその左右対称、上下対称の交わる部分にキャラが来るような配置にしているため、キャラ対する視線誘導をさらに増大させる狙いもあります。





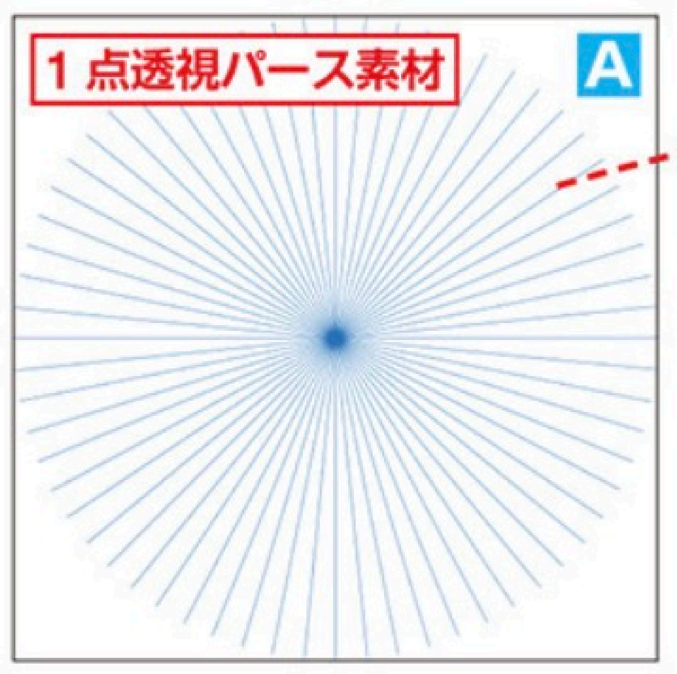
2 線画を描く

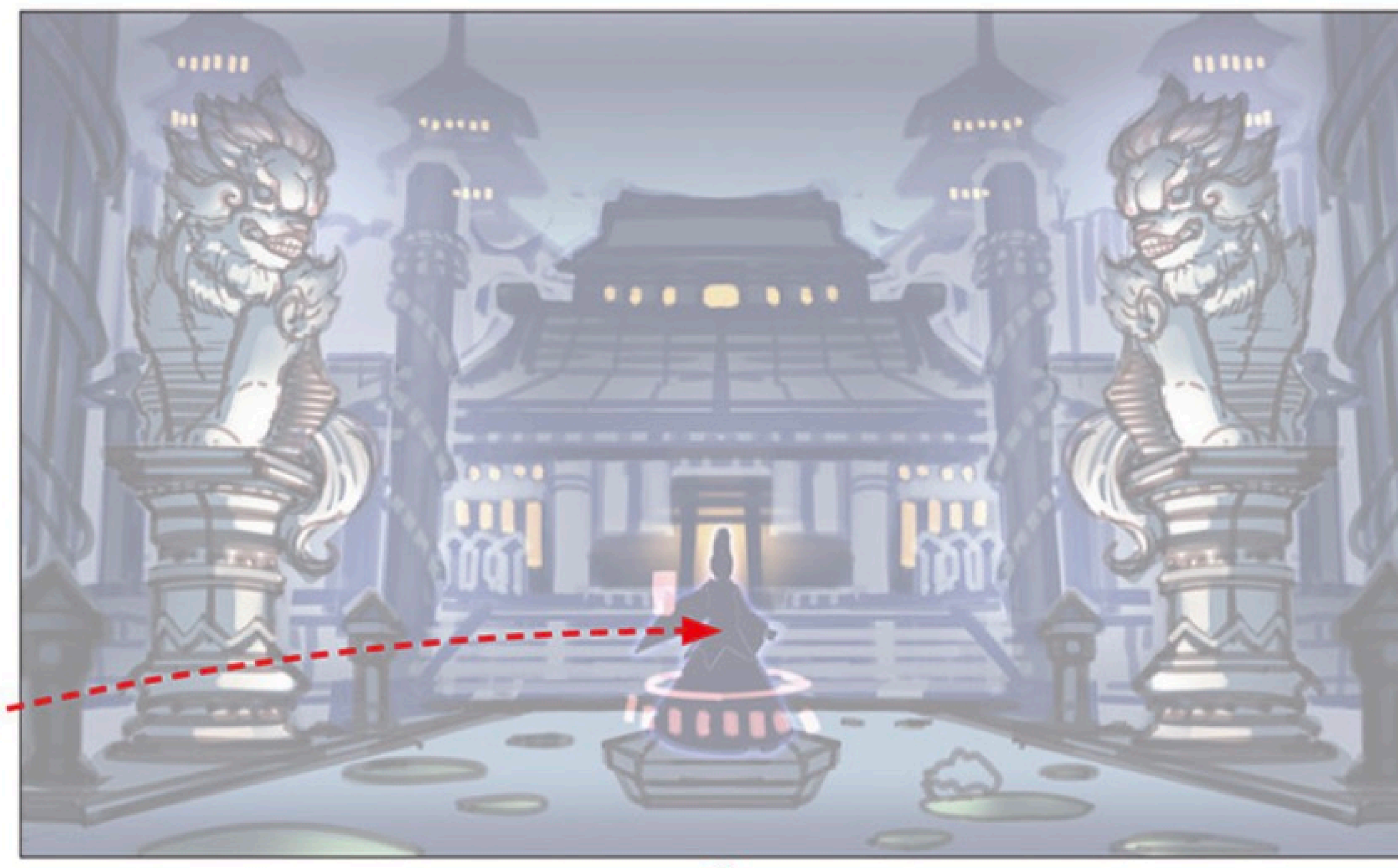
2-1 1点透視のパースとアイレベルを作成する

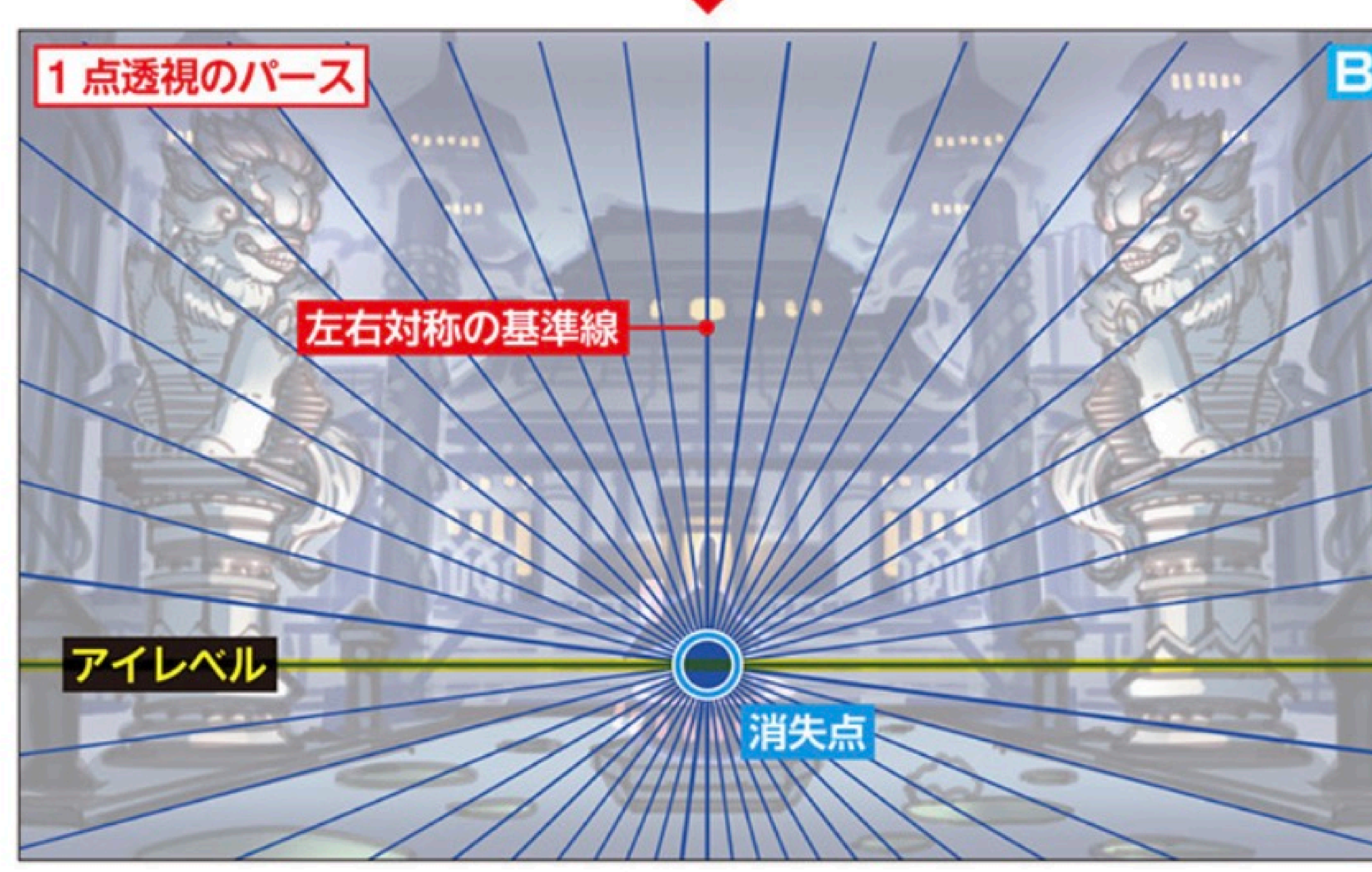
線画を描く前に、各部を描くためのガイド線を作成します。今回は、自作の1点透視のパース素材を貼り付けてパース定規の代わりとします。

A ラフの不透明度を下げて見やすくし、自作の1点透視のパース素材を貼り付ける。1からパースを引くよりも手間が省ける。

B 消失点とアイレベルは、キャラのちょうど中心部分になる。







◎ POINT ◎ パース素材

この1点透視のパース素材は、本書の特典データに収録されています。貼り付けるだけでパースが作成できるので、是非活用してみてください。

◎ POINT ◎ パース定規を使わないワケ

今回はパース定規を使って線を引かず、自作のパース素材を参考に描いていきます。理由ですが、個人的にパース定規を使った厳密な線を描いてしまうと、イラスト自体が硬くなる印象があるためです。
もちろん、パース定規を使うことは間違いではありません。便利な機能なので、慣れないうちは積極的に使っていきましょう。

2-2 左右対称の基準線を作成する

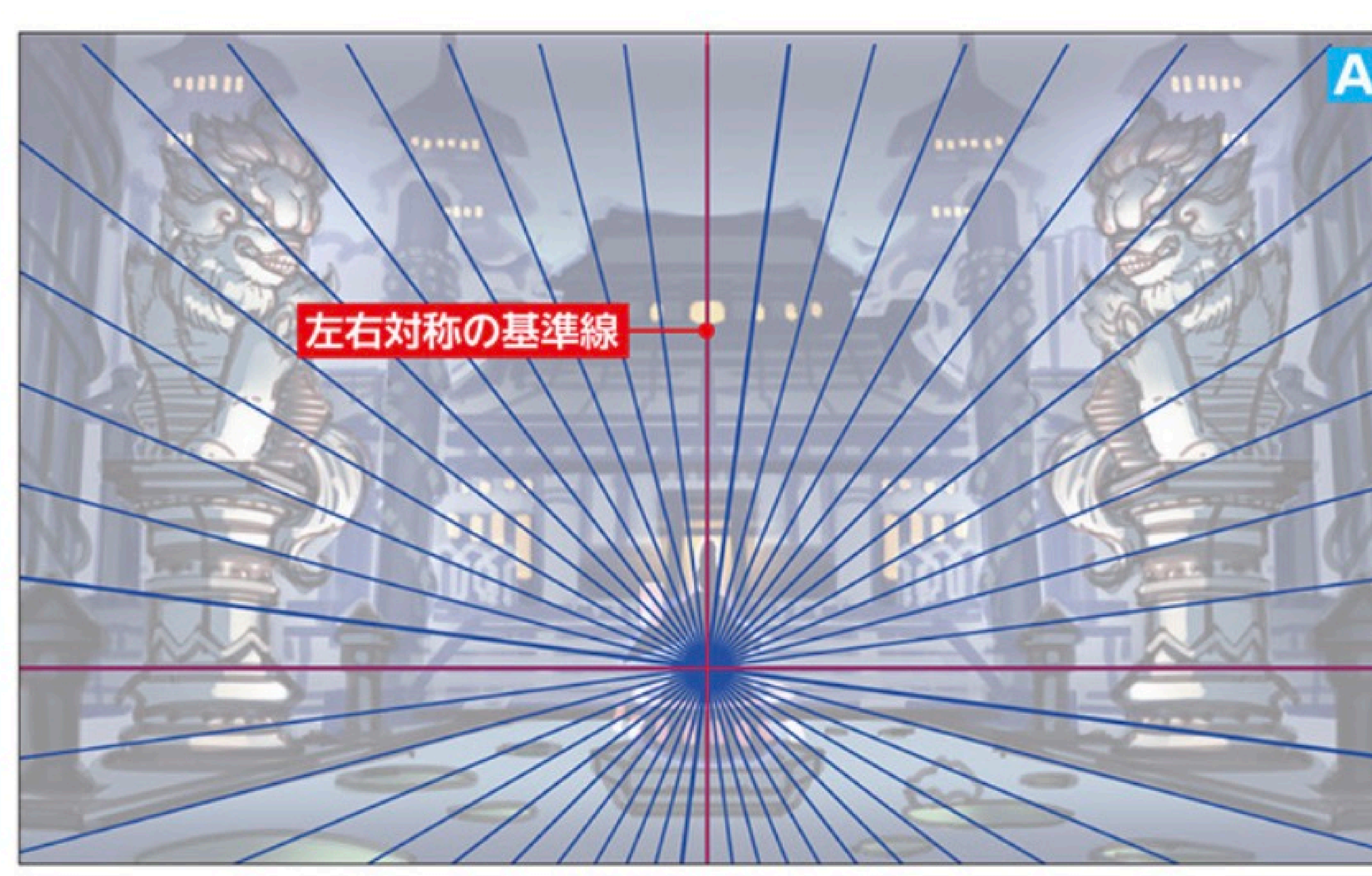
左右対称の基準となるガイド線を作成します。

A 中央に左右対称の基準となるガイド線を引く。垂直線は、対称定規を使わずに描く部分のガイドとなる。

◎ POINT ◎ ガイド線をまとめる

パースやアイレベル、左右対称の基準となるガイドは最後まで使うので、レイヤーフォルダーにまとめて分けておきます。表示・非表示の切り替えもフォルダー一括で済むので便利です。





2-3 対称定規を上手に使う

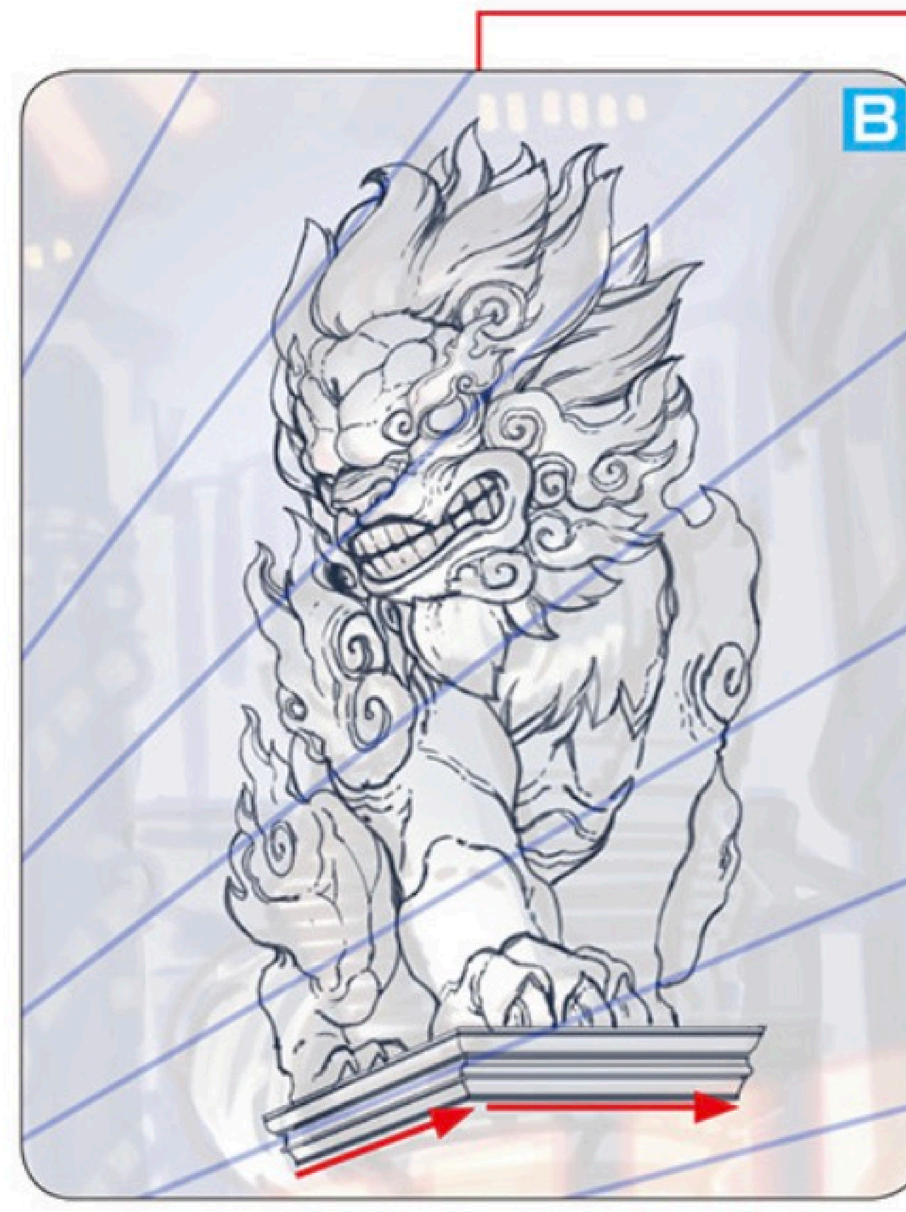
ガイドができたら、線画を描いていきます。線画も対称定規を使って手間を削減します。風景イラストは細かい要素をたくさん描くことになりますから、まずは大きな要素を描いて基準を作りましょう。ここでは、近景の基準となる狛犬から描いていきます。

A 対称定規を有効にし、狛犬の線画を描く。右側を描くと、左側の対称位置にも同時に描かれる。

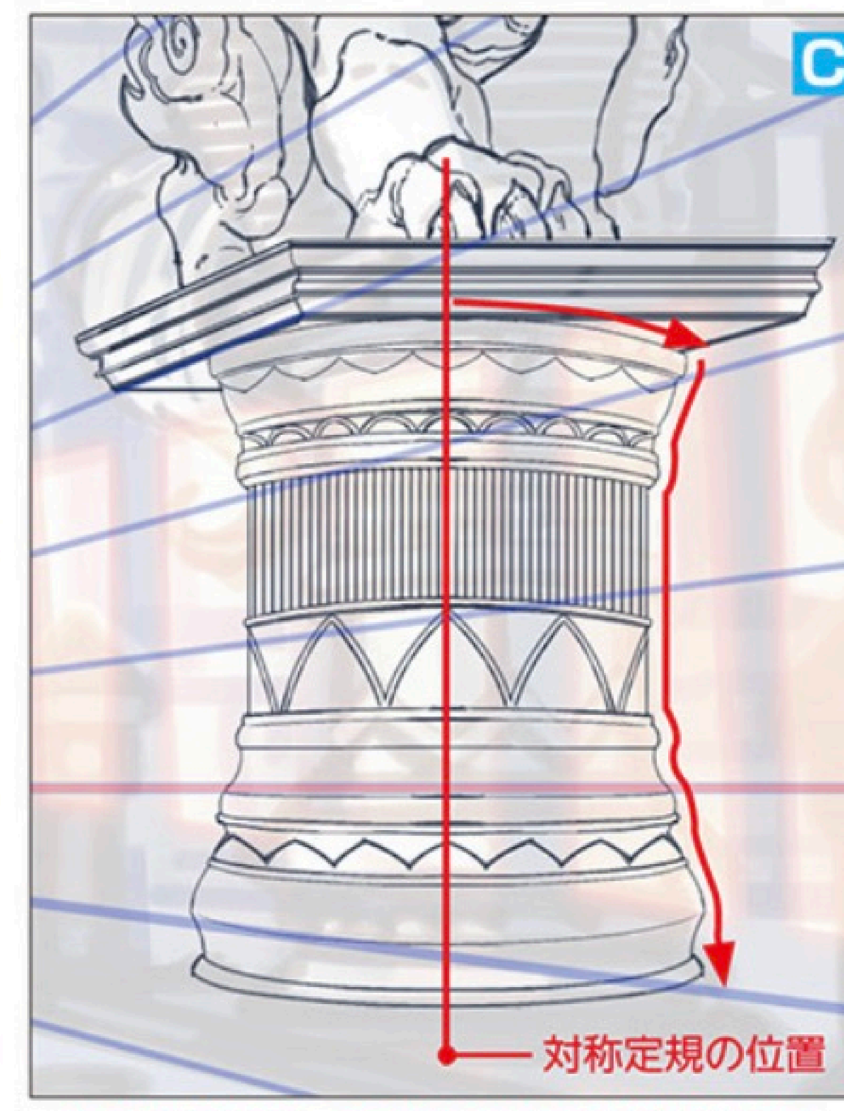
B 狛犬の台座は、「**2-1**」で作成したパースに沿って描いていく。

C 狛犬の台座の支柱を描く。ここでも部分的に対称定規を使って手間を削減する。
支柱の真ん中に対称定規を作成、右側を描くと定規を挟んだ左側にも描かれる。対称定規だけではうまく再現できない部分は、適宜定規を無効にして描いていく。





台座は、パースに沿って描く



右側を描くと、定規を挟んだ対称位置にも描かれる

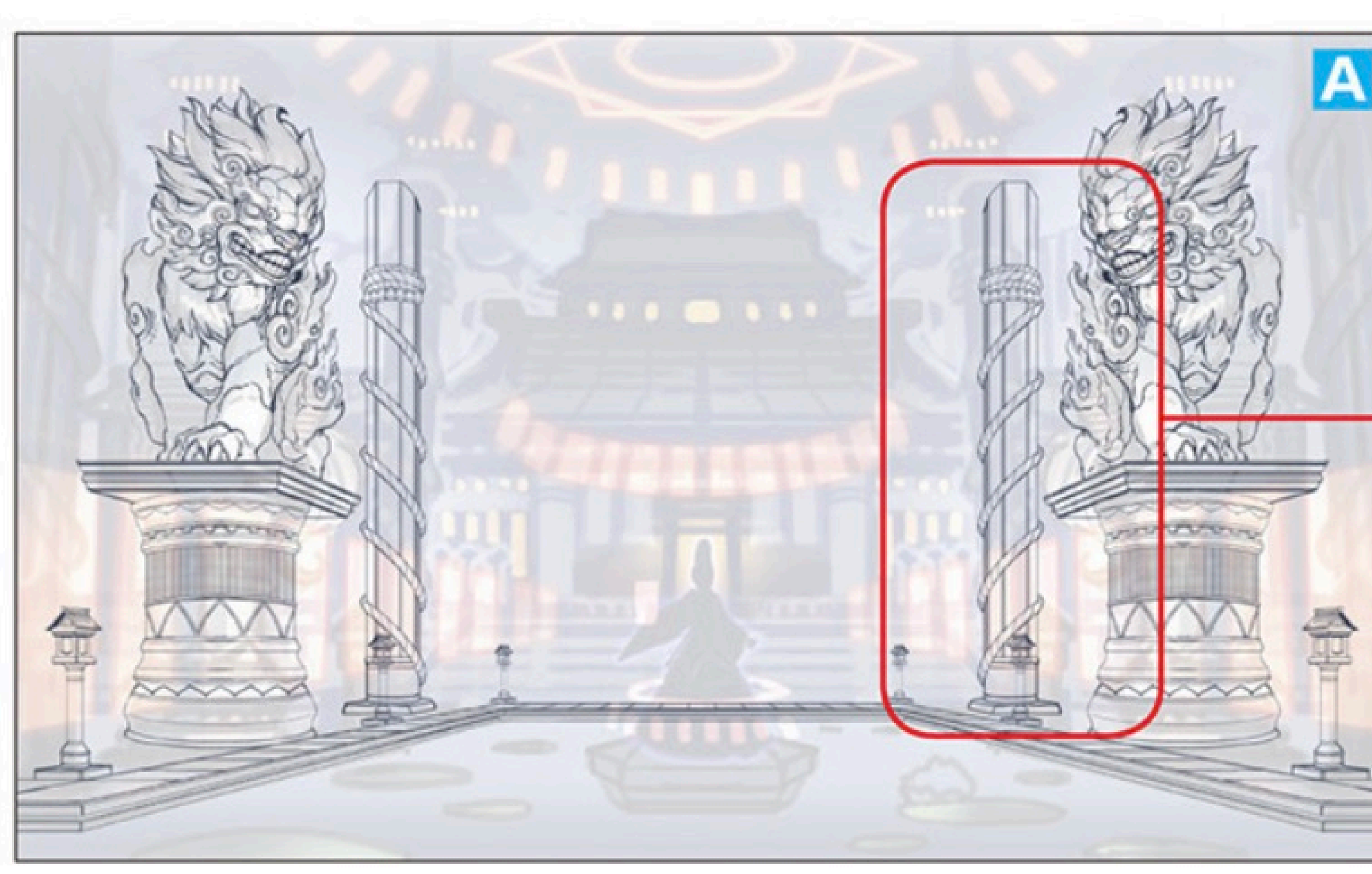
> **◎ POINT ◎ カゲを兼ねる線**
>
> 詳しくは後述しますが、今回は線画とカゲを同じレイヤーで描き込みます。そのため、この線画はカゲも兼ねることになります。そこで、均一な線で描くよりも、少しラフな勢いのある線にすることで線画の段階から立体感を出しています。ブラシはラフでも使った「TF 下描き」で描いています。なお、線と塗りをそれぞれ独立させたような描き方をする場合は、もう少し均一な線で引いたほうが立体感の邪魔になりません。

2-4 コピー&ペーストを上手に使う

対称定規だけでなく、コピー&ペーストも活用していきます。「**2-3**」で描いた支柱や、池のフチに立てられた4本の柱、灯ろうなどは、基準となる1本を描き、コピー&ペーストで配置していきます。
ここでは、池のフチに立てられた柱を例に解説します。

A 右奥の柱を描く。なお、左奥の柱は対称定規を使って描いてもいいし、右奥をコピー&ペースト、左右反転して配置してもいい。

B 柱は八角形の整った形をイメージしているので、パースに沿って描く。

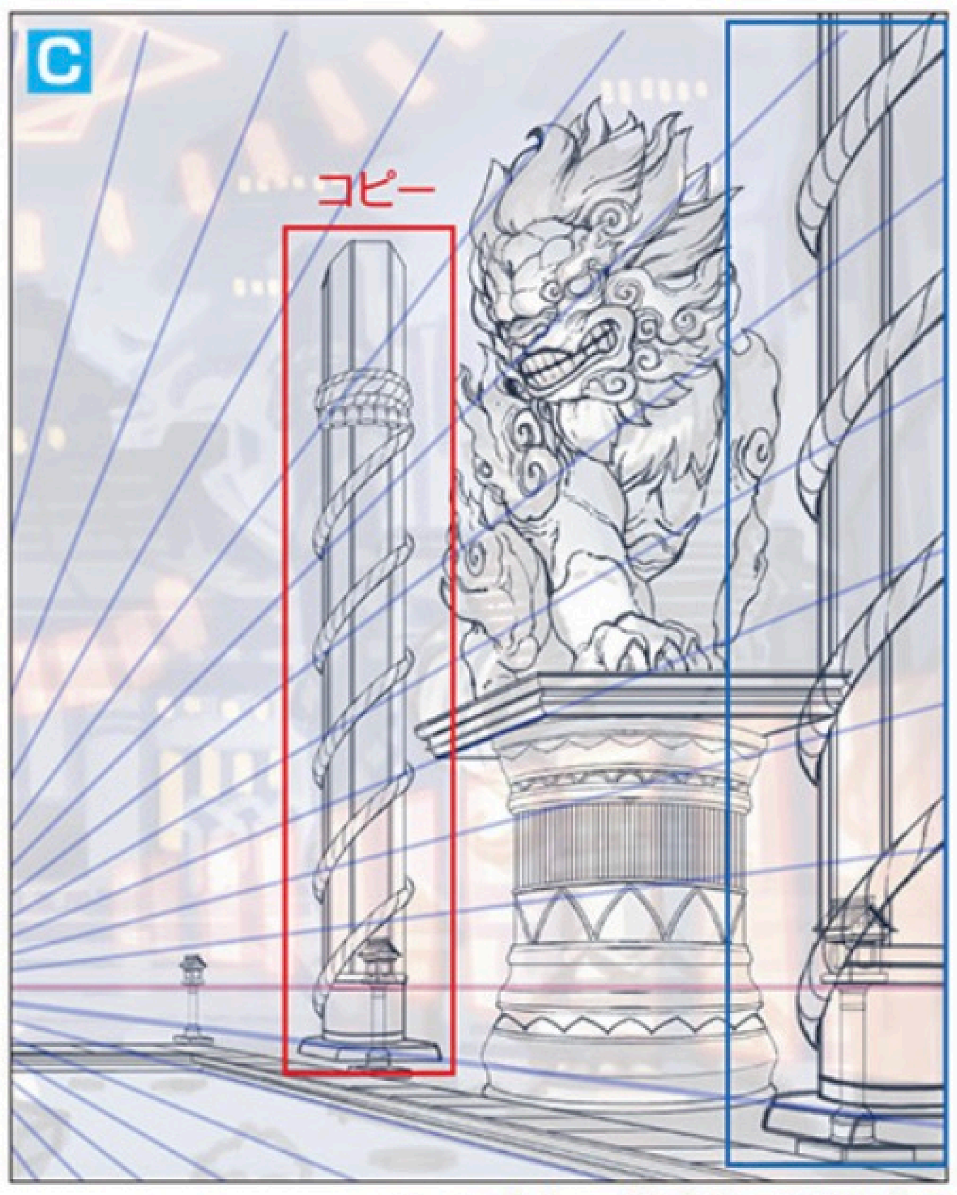




パースに沿って描く

> **東洋らしさのコツ**
>
> 池のフチに立てられた柱は、長野県諏訪大社の「御柱」を参考に描いています。

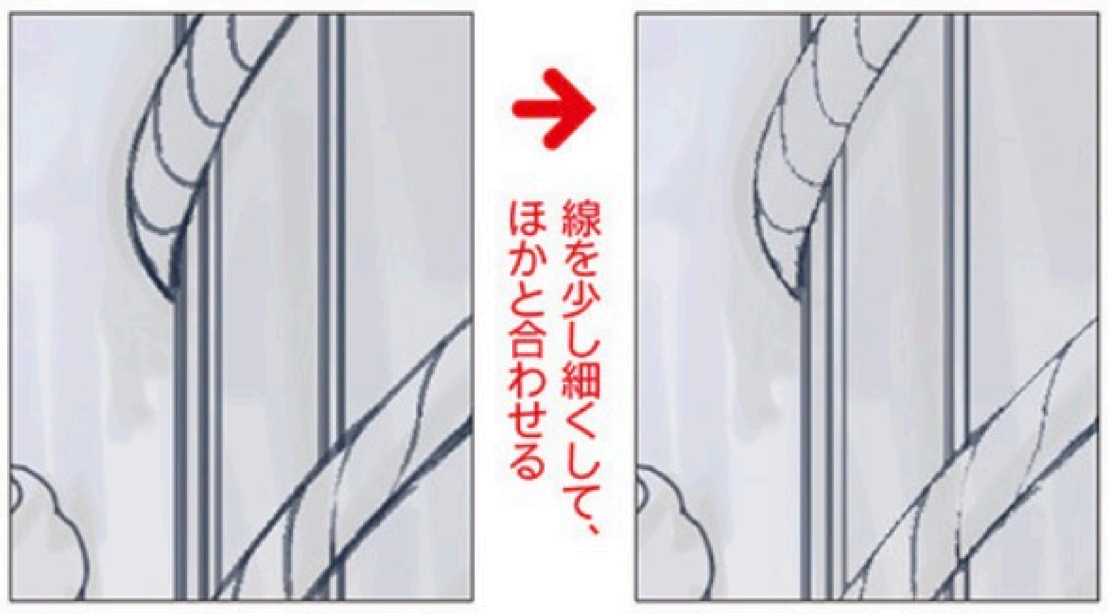
C 奥の柱をコピー＆ペースト、拡大して手前にも配置する。基本的にパースに沿うようにするが、そのままだと巨大感が物足りなかったため、パースよりも少し大きめに配置している。



ペーストし、拡大して配置する

◎ POINT ◎ 線幅修正

手前の柱は、拡大した際に線が太くなりすぎたので、[フィルター] メニュー→ [線画修正] → [線幅修正] で細くしました。[線幅修正] は「拡縮値」の設定に応じて線を太らせたり細らせたりできる便利な機能です。
このようにコピー＆ペーストを使って線画を作成する際には、それによる線の太さや劣化にも気を配りましょう。



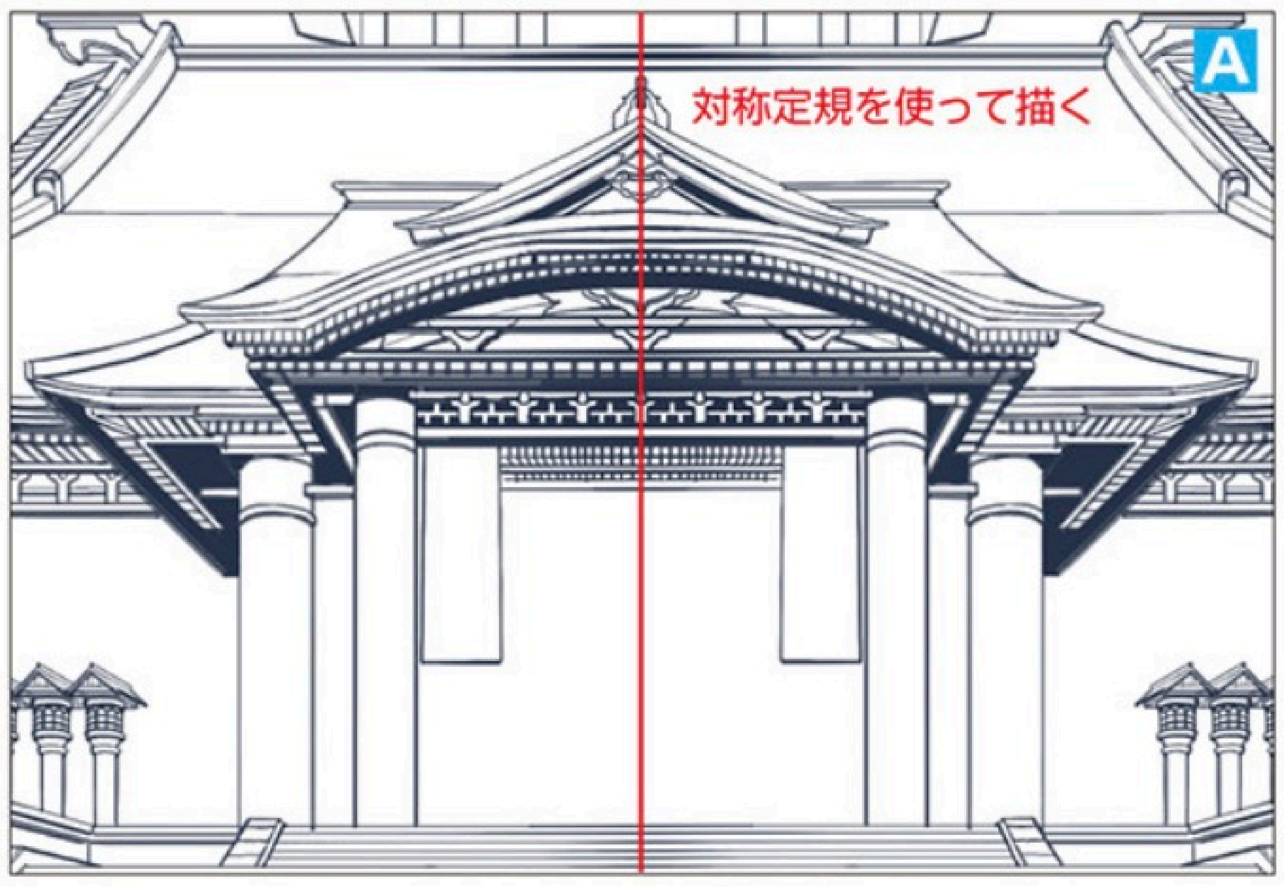
2-5 ほかの部分も同じように描く

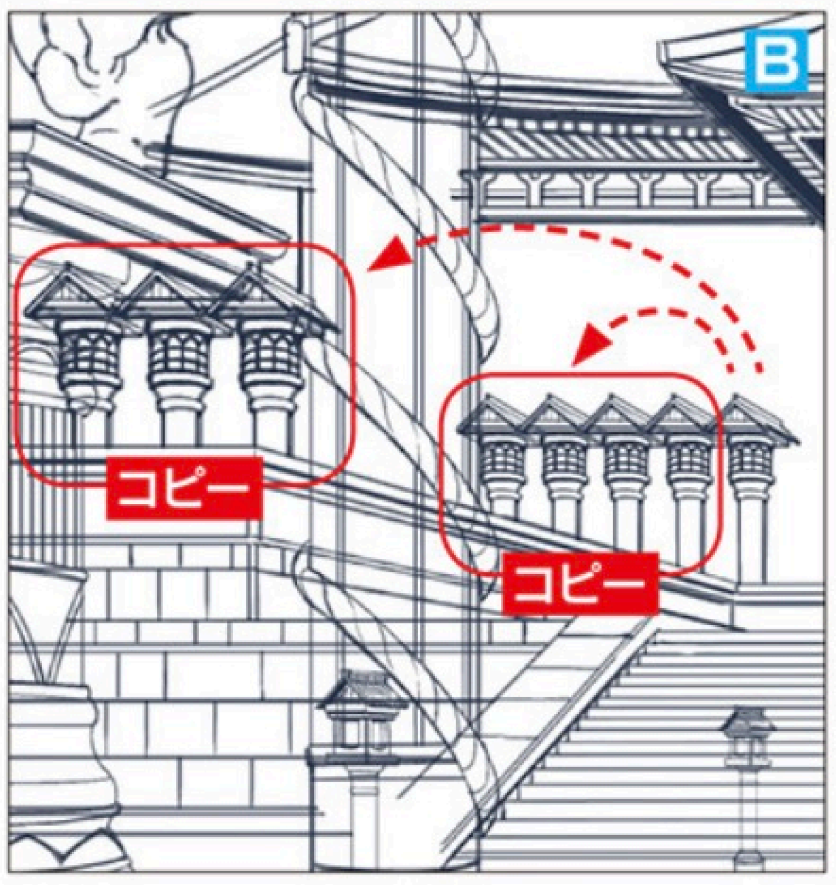
ほかの部分も同じように描き進めました。描く要素は多いですが、対称定規やコピー＆ペーストのおかげで、作業の軽減になっています。

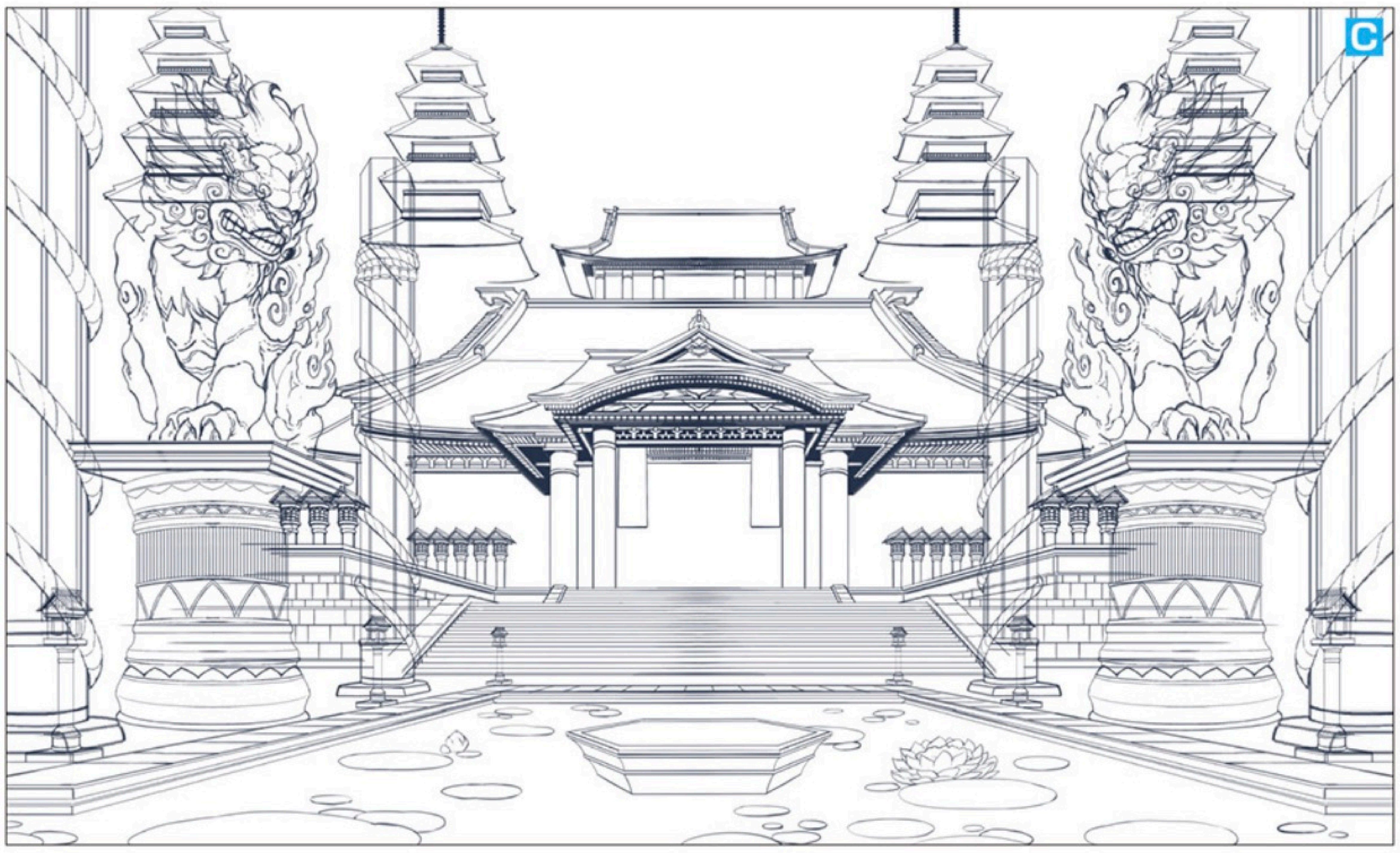
A 奥の本殿部分は、対称定規を使って描く。

B 灯ろうや遠景の塔は、コピー＆ペーストを活用して描く。

C 線画が完成した状態。







◎ POINT ◎ 一部を描き込む

基本的に細かいディテールは描き込んでいませんが、本殿の手前の屋根部分だけは描き込んでいます。このように、一部の目立つ部分だけを描き込むことで、そのほかの似たような部分をシルエット的に処理しても、イラストを見る人が脳内でディテールを補完してくれるようになります。

3 塗り分ける

3-1 各部のシルエットを塗り分ける

各部の色の塗り分けをします。基本的に塗り分け方はほかのイラストと同じです。
今回はほかのイラストよりも要素が多いので、より細かくレイヤーを分け、レイヤーフォルダーも関連性のあるパーツごとにまとめました。
今回のレイヤー分けですが、今後の工程で各距離間にかすんだモヤを入れることを見越しています。このように最後までの工程を考えてレイヤーを分けると、作業効率が一気に上がります。少しずつでもいいので、先の工程を考えるクセをつけましょう。



A 池のフチの手前の灯ろう、近景（狛犬と柱）、池や階段を含めた地面部分、その奥の低い茂み、本殿、本殿後ろの高い茂み、遠景の塔、空、といった区分でレイヤーフォルダーを分けている。フォルダーの中は、まず各部位全体の下地、その上にレイヤーをクリッピングしながら細かいパーツごとに塗り分けていく。

B 「TF メイン」ブラシで、塗り分け状態がわかりやすい仮の色で塗る。

C 下地の色を決定する。ある程度のグラデーションもこの時点でかけている。各モチーフは下が明るく、上が暗くなるように、池の水面は手前が暗く、本殿からの光によって奥が明るくなるようにしている。
今回は後の工程で入れるモヤによって遠近感を出すため、下地の色にはそこまで大きく差を出していない。とはいえ、各部位ごとにきちんと分かれて見えるようにはしている。





◎ POINT ◎ 花は明るい色

今回は夜のロケーションなので基本的にすべて暗めの色にしていますが、花だけは明るい色にしています。花弁は暗い色を使うと、鮮やかな表現が難しくなるためです。

◎ POINT ◎ 茂みのブラシ

茂みの部分は「TF 木々単色」「TF 木々単色 縦長」のブラシを使って描いています。



4 光を当てる

4-1 大きく光を当てる

ここからは光を当て、その色で各部の固有色を表現していきます。やり方は、ほかのイラストと同様です。ここでは、狛犬への光の当て方で解説します。夜なので、あまり大きく光を当てないように心がけています。



A 合成モード「加算（発光）」のレイヤーフォルダーを新規作成する。その中に、光を描くためのレイヤーを新規作成する。

B 対称定規を有効にして、光源の方向を意識して大まかに光を当てていく。まずは、固有色は気にせずに塗りやすい仮の色で描く。夜（暗い場所）なので、光の当たっている部分とそうでない部分のコントラストを強めにする。ブラシは「TF メイン」を使う。

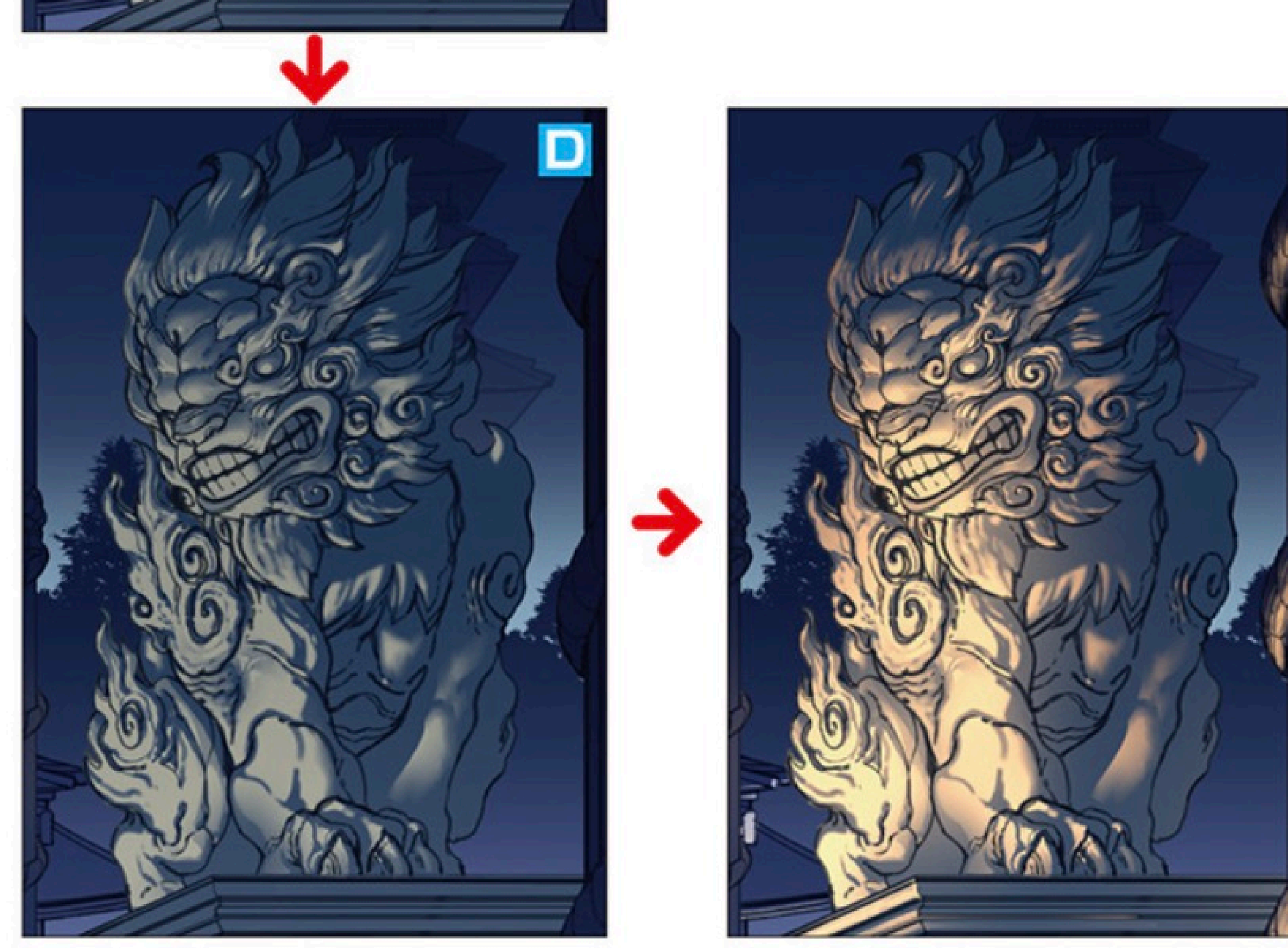
C 「TF メイン」と「TF ペインティングナイフ」を使い、光の細かい形を整える。このとき、**B** で作ったコントラストを崩さないように心がける。

D 当てた光を塗り変えて、固有色を表現していく。ここまでのレイヤーに新規レイヤーをクリッピングして描くと良い。次の工程でテクスチャを使った消しを入れることを前提にして、少し明るめの色にしている。



対称定規を使うことで、右側と左側の狛犬に同時に描画できる

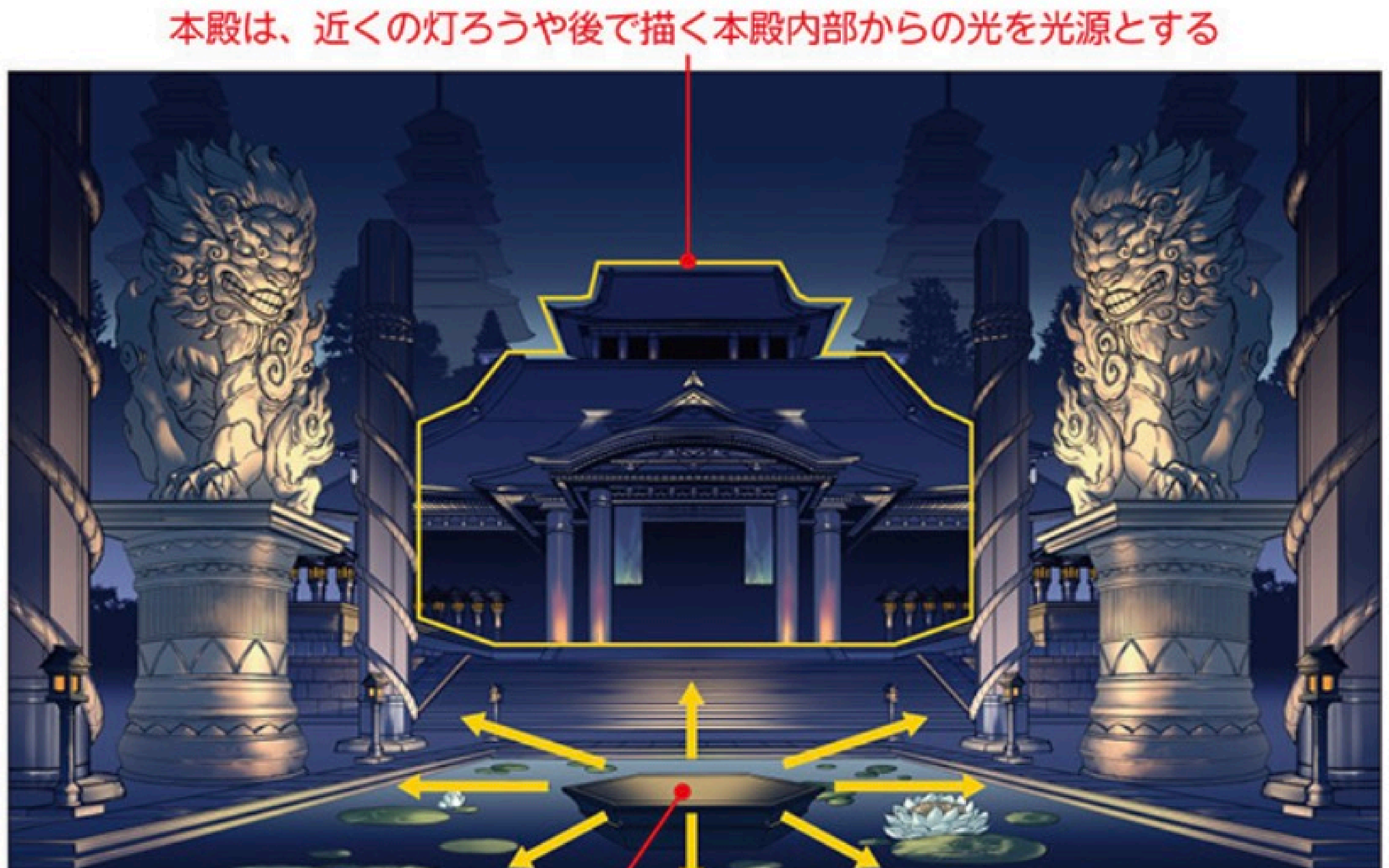




◎ POINT ◎ 2つの光源

今回は左右対称で描けるように、中心（キャラの発するエフェクト）にメインの光源を設定しています。ロケーションの時点から光源を考えて画面を作りましょう。手前から本殿の階段までは中央のエフェクトの光を光源に、本殿自体はその近くの灯ろうや後ほど描き足す本殿の内部からの光を光源にしているイメージです。

本殿は、近くの灯ろうや後で描く本殿内部からの光を光源とする

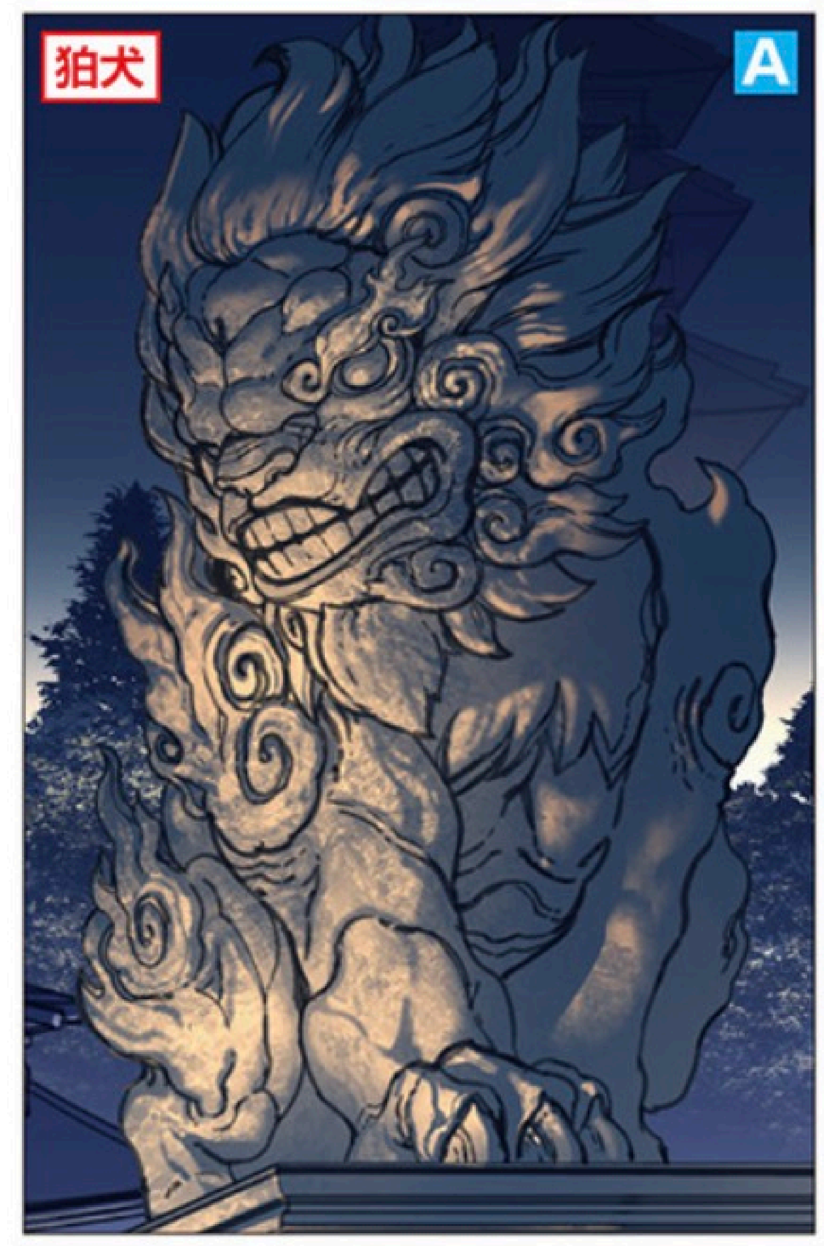


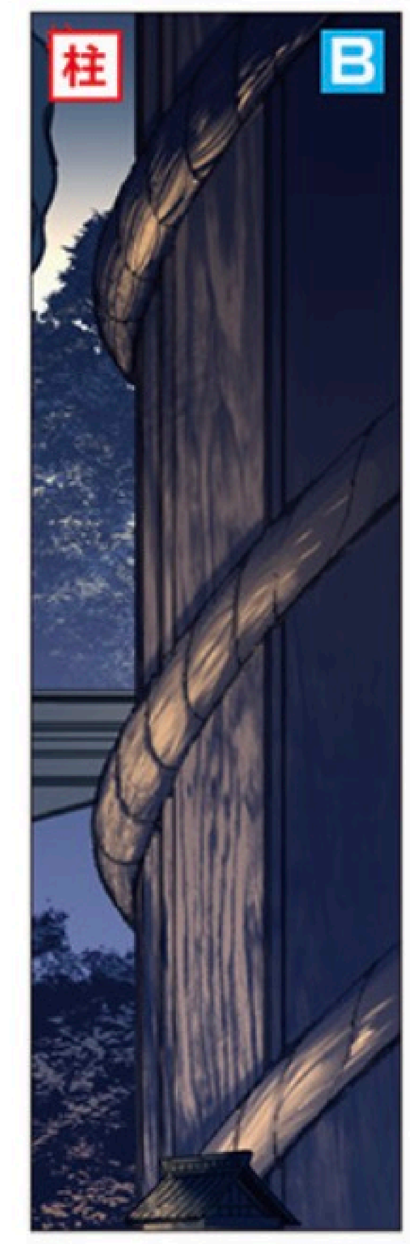
後で描くキャラの発するエフェクトをメインの光源とする

4-2 質感を加える

2章のイラスト「羊追いし balloon 空」の「**4-6**（P.54）」と同様の作業を行っていきます。ここまでの描画は、合成モード「加算（発光）」のレイヤーフォルダーで行っています。そのフォルダー内に黒色で描き込むと、描いた部分は「透明色」となり、描画が消えた状態となります。この「加算（発光）」の特性を利用し、テクスチャブラシや写真テクスチャ素材を使って、黒色で質感を描き込んでいきます。

※写真テクスチャ素材の使い方は、P.117 を参照してください。





A テクスチャブラシを使って、各部に質感を描き込む。狛犬や灯ろう部分は「TF 岩壁 凸」「TF 岩壁 凸 2」「TF 岩壁 凹」「TF 岩壁 凹 2」、蓮は「TF 山 凹」ブラシを使う。本殿の入り口の布は、「TF 布」ブラシで描き込む。

B 柱は、写真「木目」を使う。



C 場所によっては、テクスチャブラシと写真テクスチャを組み合わせる。床や階段、本殿、奥の塔の下部は「TF 岩壁 凸」「TF 岩壁 凸 2」「TF 岩壁 凹」「TF 岩壁 凹 2」ブラシに加えて「コンクリ」写真テクスチャ、茂み部分は「TF 植物」「TF 植物 大」ブラシと「木々」写真テクスチャを使う。

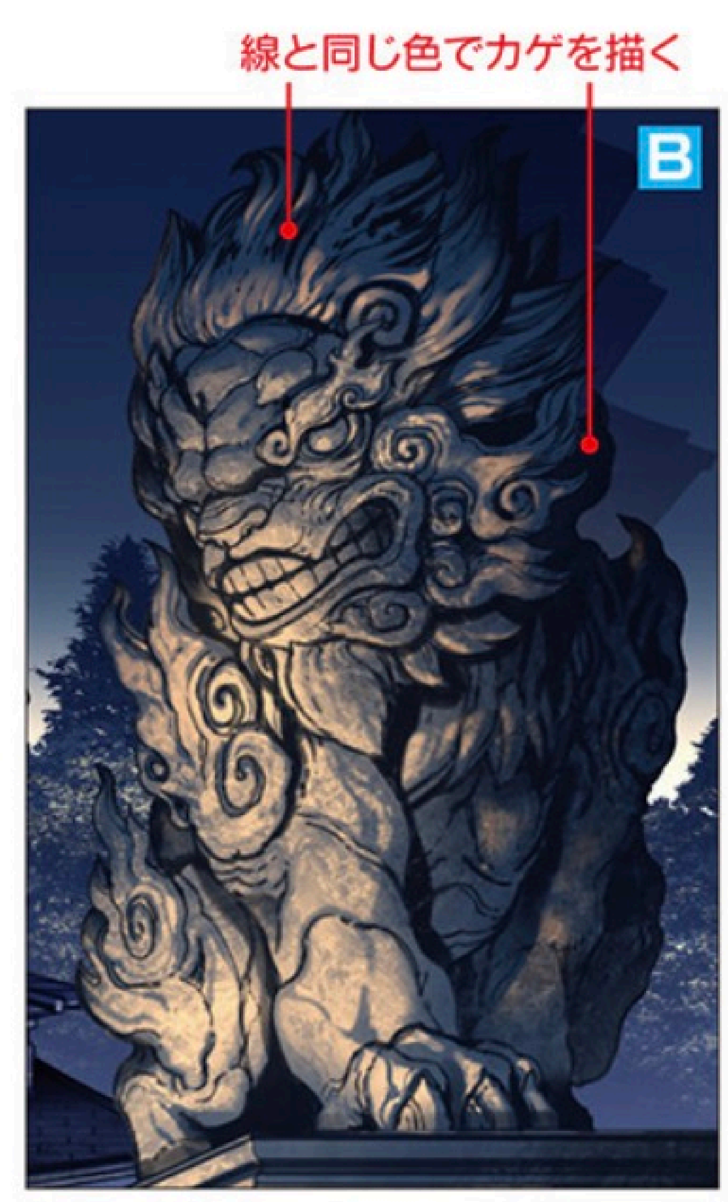
◎ POINT ◎ 対称定規を使わない部分

写真テクスチャで選択範囲を作り、ブラシで描き込む方法（P.117）の場合、対称定規を使ってもうまくいきません。
そのため、この方法で描く場合、片方に描き込んでからコピー＆ペーストするか、全体のリズムを出すためと割り切って個別に描き込むかしましょう。

4-3 カゲを表現する

「**2-3**」の **POINT** でも少し話しましたが、今回は線画と同じ場所（同じレイヤーフォルダー内）にカゲを描き込んでいきます。
色も線と同じものを使います。これはカゲと線画とシルエットを一緒に処理するためです。この方法で描くことにより、輪郭線によって立体感が損なわれず、塊としての量感を表現できます。
ここでも、狛犬を例に解説します。



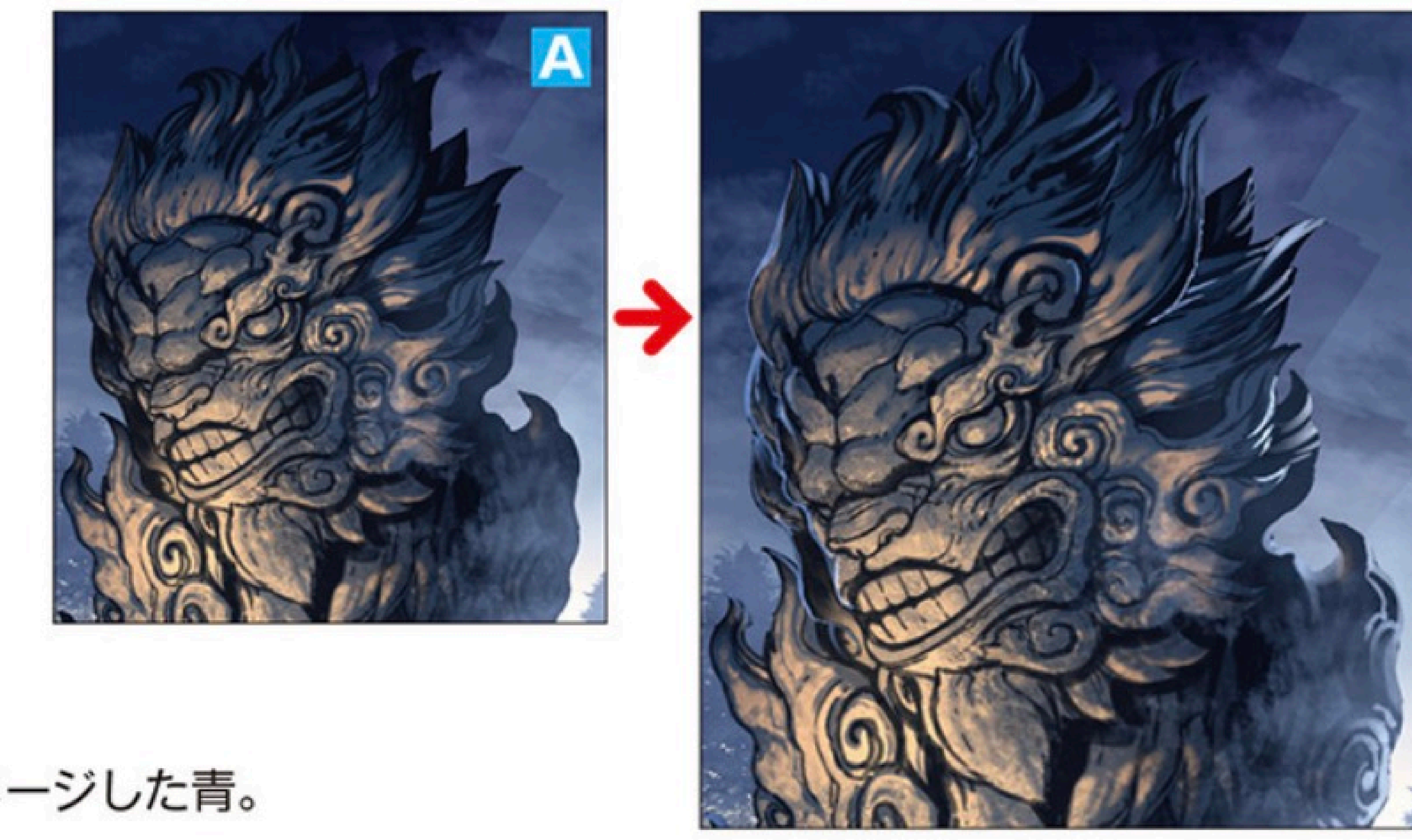


A 線画を描いたレイヤーフォルダーの中に、カゲを追加するためのレイヤー（レイヤーフォルダー）を作成する。

B 線と同じ色でカゲを描く。奥まった部分などは、この後の工程で反射光を描き入れるので、黒いシルエットになってしまって構わない。

4-4 反射光と環境光を追加する

ここまでで、メインの光源である中央からの光を描き入れました。ここからはサブ光源として、空からの環境光、反射光を描いていきます。2 章のイラスト「羊追いし balloon 空」の「**6-3**（P.58）」の工程で入れた反射光と同じような作業です。光源を中央上部とすれば、これまでのように対称定規を使って描くことができますが、それでは一本調子で単調な絵面になってしまいます。そこで、リズムを出すためにも右上から当たっていることにして、定規を使わずに描き入れていきます。

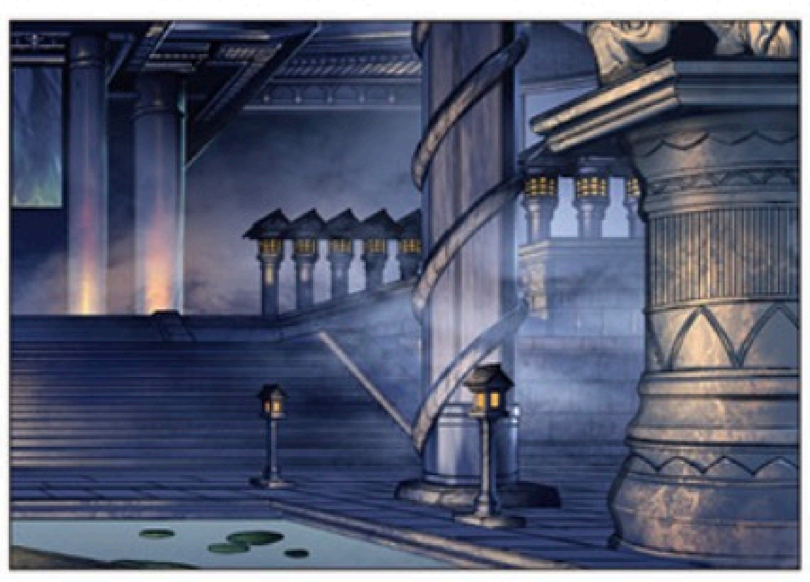


A 空からの環境光は、右上から当たっていることにして描き入れる。色は空をイメージした青。

B 全体に光が入った状態。右上からの環境光とは別に、左側の狛犬などには、反射光として左からの光を描き入れている部分もある。また、メインの光源を引き立たせるために、中央下部付近はあまり描き込んでいない。

◎ POINT ◎ モヤの活用

ほかのイラストと同じように、「**3-1**」の工程で作り分けたレイヤーフォルダー間にモヤを描き入れ、各部の距離感を強調し、全体的な遠近感を出しています。全体的に満遍なく入れると印象が散漫になってしまうので、分布がうまく偏るように工夫しています。とくに中央には今後キャラやエフェクトなど大量の情報量が加わるため、その邪魔にならないようにほとんど入れないようにしています。「TF 雲 モヤモヤ」ブラシなどを使って描いています。





東洋らしさのコツ

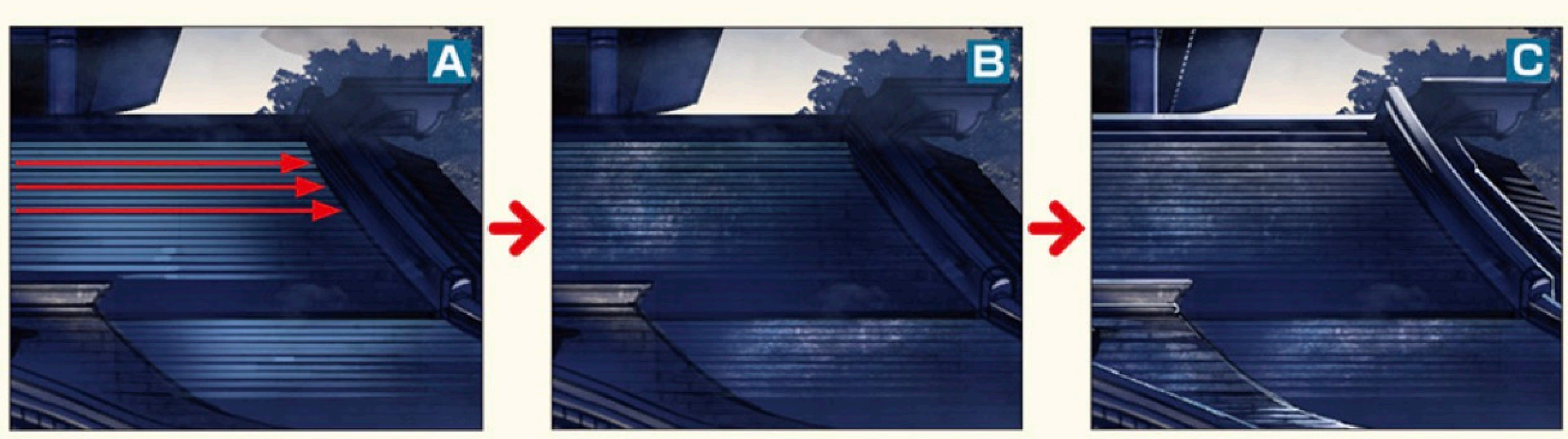
ここで神社の屋根の簡単な描き方を解説します。神社の屋根は例外もありますが、基本的には瓦ではなく、下地を木材で瓦のような曲線を表現し、上から銅板を葺いた銅板葺き（銅葺き）であることが多いです。



A まずは銅板葺きの重なり方を表現するような横線のラインを引く。

B「レンガ 2」写真テクスチャを使い、**A** を大まかに消す。これにより質感や細かな継ぎ目を表現する。
そこに「TF 岩壁 凸」「TF 岩壁 凸 2」ブラシのようなテクスチャ感の強いブラシで、明るい部分を描き込む。これにより凸凹した金属板としての光沢を表現できる。

C ハイライトを入れて、金属の光沢を強調する。とくに屋根のフチなどには強めに入れて、シルエットを引き立てる。



5 空・雲を描く

5-1 雲を描く

ほかのイラストの工程と同じように、空に雲を描いていきます。

A「TF 雲 モヤモヤ」ブラシと「空 1」写真テクスチャを使って、空を描き込んでいく。
まずは合成モード「乗算」のレイヤーを使って、暗い部分を描く。これは、雲の暗い部分だけではなく、大気による空のにじみも表現する役割がある。





B 明るい部分を描く。空の光源は右側としたが、中天の明るくなっている部分も描き込む。このほうがカッコいい。

5-2 星を描く

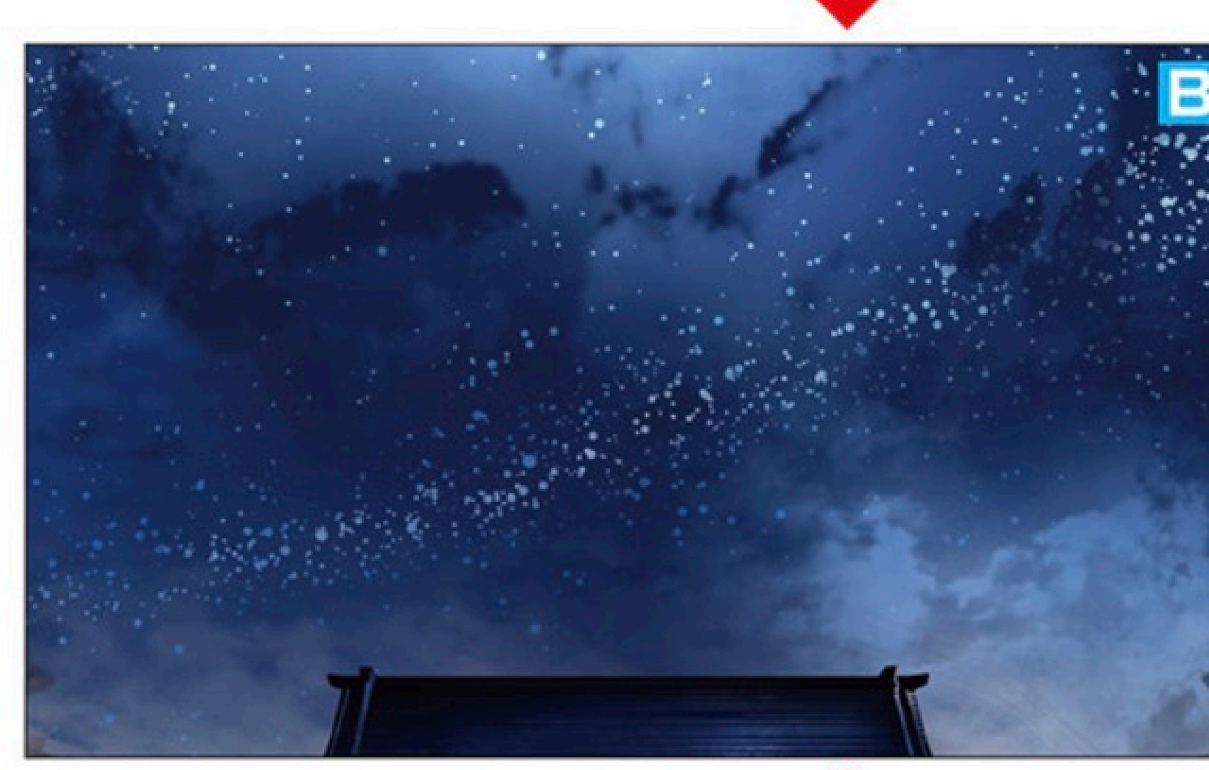
今回は夜なので、星も描いていきます。

A「TF 蛍」ブラシで星を描き入れる。点のサイズに多少の幅を出したほうが、らしくなる。また、分布の密度にも気を配る。

B 星の色味を調整する。密度が高い部分は明るく、雲がかかっている部分はその厚さに応じて消えるようにする。

C 星の発光を表現する。A ～ B で作った星のレイヤーをコピーして統合し、合成モード「加算（発光）」にして重ねる。このときに、［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］を多少かけるとよい。









◎ POINT ◎ 星のバランス

星は、天の川のような密集地帯も作り、右上から左下のほうへ流しましたが、この傾きにも意味があります。
左右対称の構図の中で、星空と中央のキャラだけが明確に対称ではない部分となります。キャラは、右腕を掲げ、左腕を斜め下に流すようなポーズになるので、それとは逆の方向へと天の川を流しました。
これにより傾きの要素が一方向に偏ることがなくなり、構図として安定します。



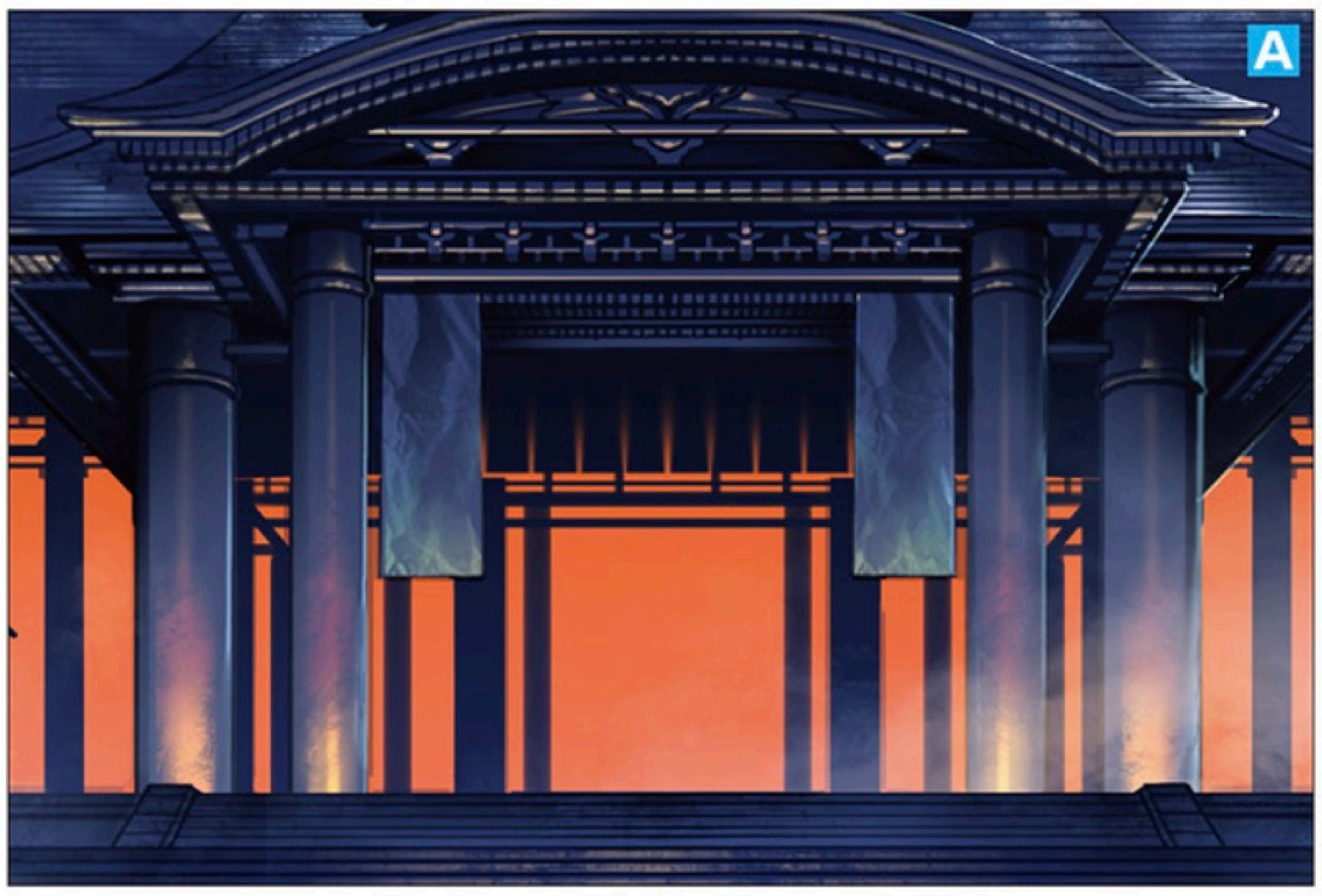
6 建物内部を描き込む

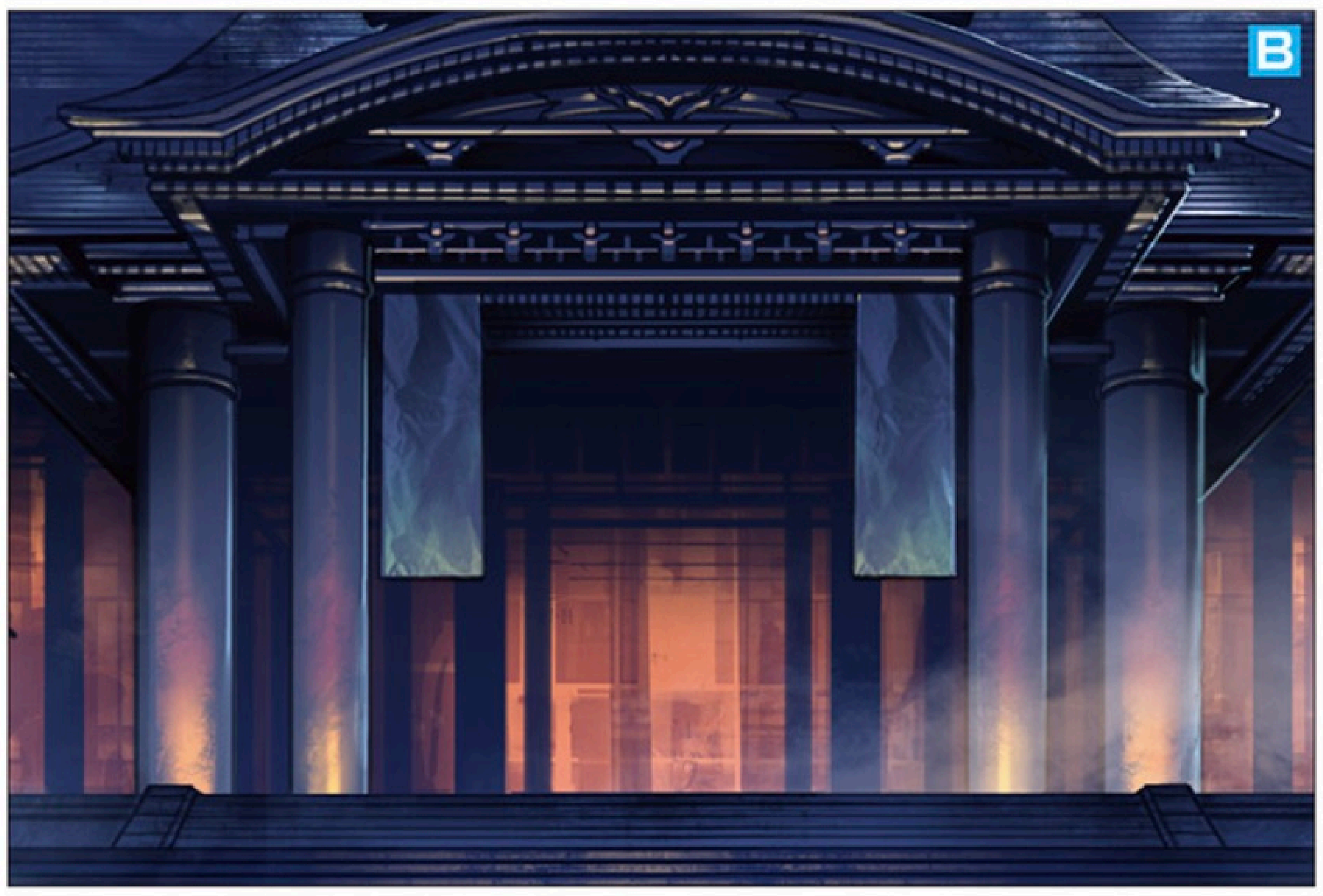
6-1 漏れ出る明かりを描く

本殿を例に解説します。明かりによって浮かび上がる柱や梁(はり)、垂れ幕などのシルエットを意識しながら、明かりの範囲を描くのがコツです。

A 明るいオレンジ色で本殿内部を塗る。同時に、柱や梁、垂れ幕などのシルエットを浮き立たせる。

B 「内部用」写真テクスチャを使い、カゲを描き入れる。明確な形ではないが、人工物的な情報量が増えるため、建物内部のモノや模様らしく見える。





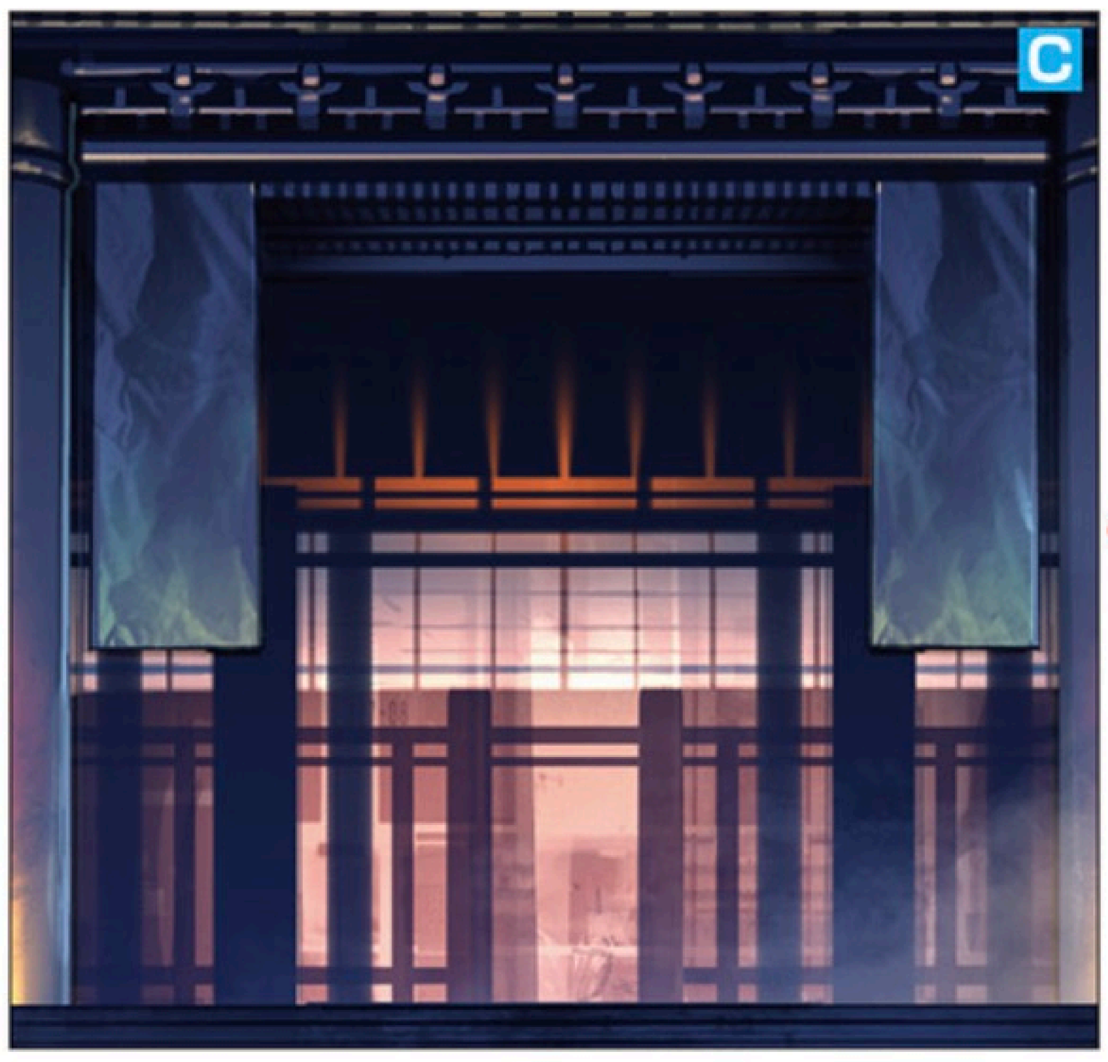
◎ POINT ◎ 思いがけない写真の活用

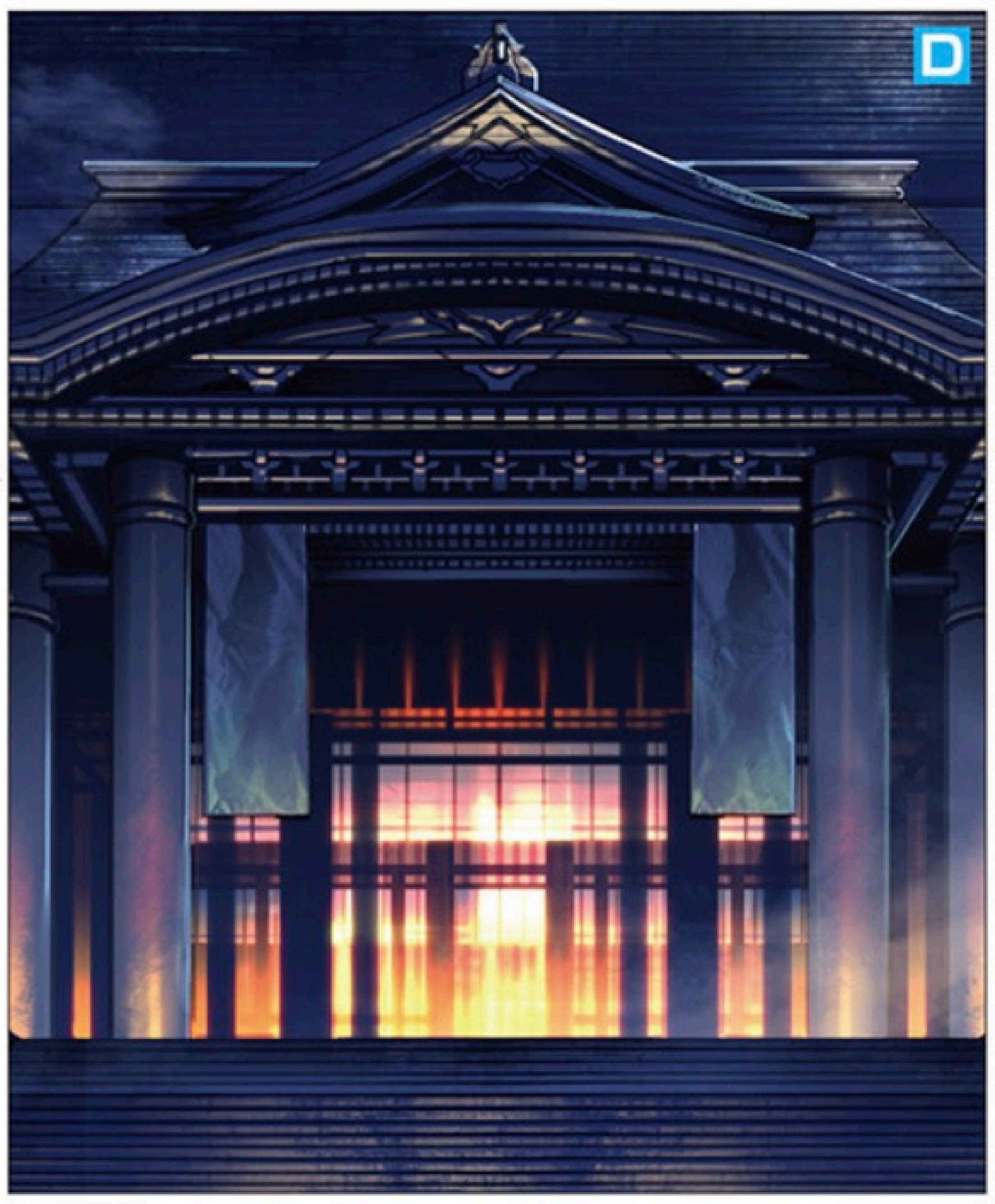
右図は、ここで使った「内部用」写真テクスチャです。ご覧のとおり、ただの町中のビルです。こういった写真が、イラストの思いもよらない素材になったりします。



C 内部の細かい垂れ幕や柱を追加する。

D 明かりを印象的に見せていく。下から光のグラデーションを入れ、奥に縦線を細かく入れて情報量を増やす。さらに、「**5-2** の **C**」と同じ工程で、発光させる。

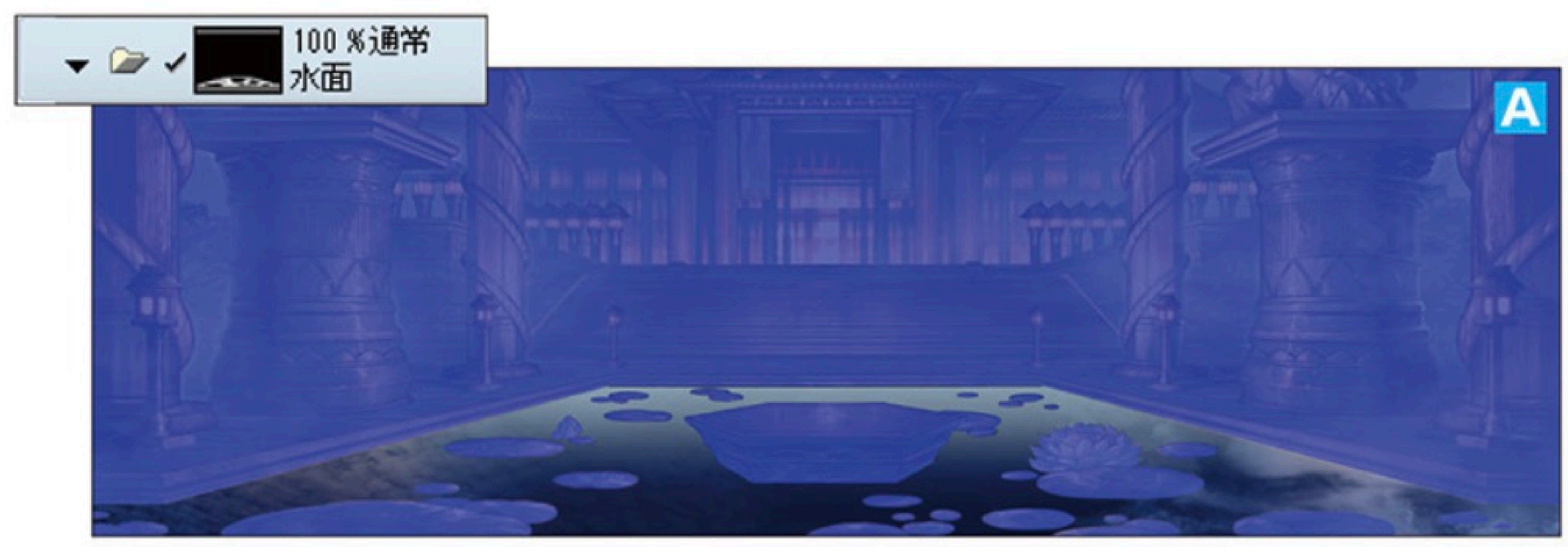




7 水面を描き込む

7-1 水面の反射を描く

水面は、鏡のように景色を反射して映し出します。イラストでもそれを描くことで、リアリティが出ます。手間をかけずに画面の情報量を増やせる上に、完成度を一気に高められるテクニックです。
映り込みの描画にほかの部分の完成形が必要だったので、ここでやっと作業を開始できます。



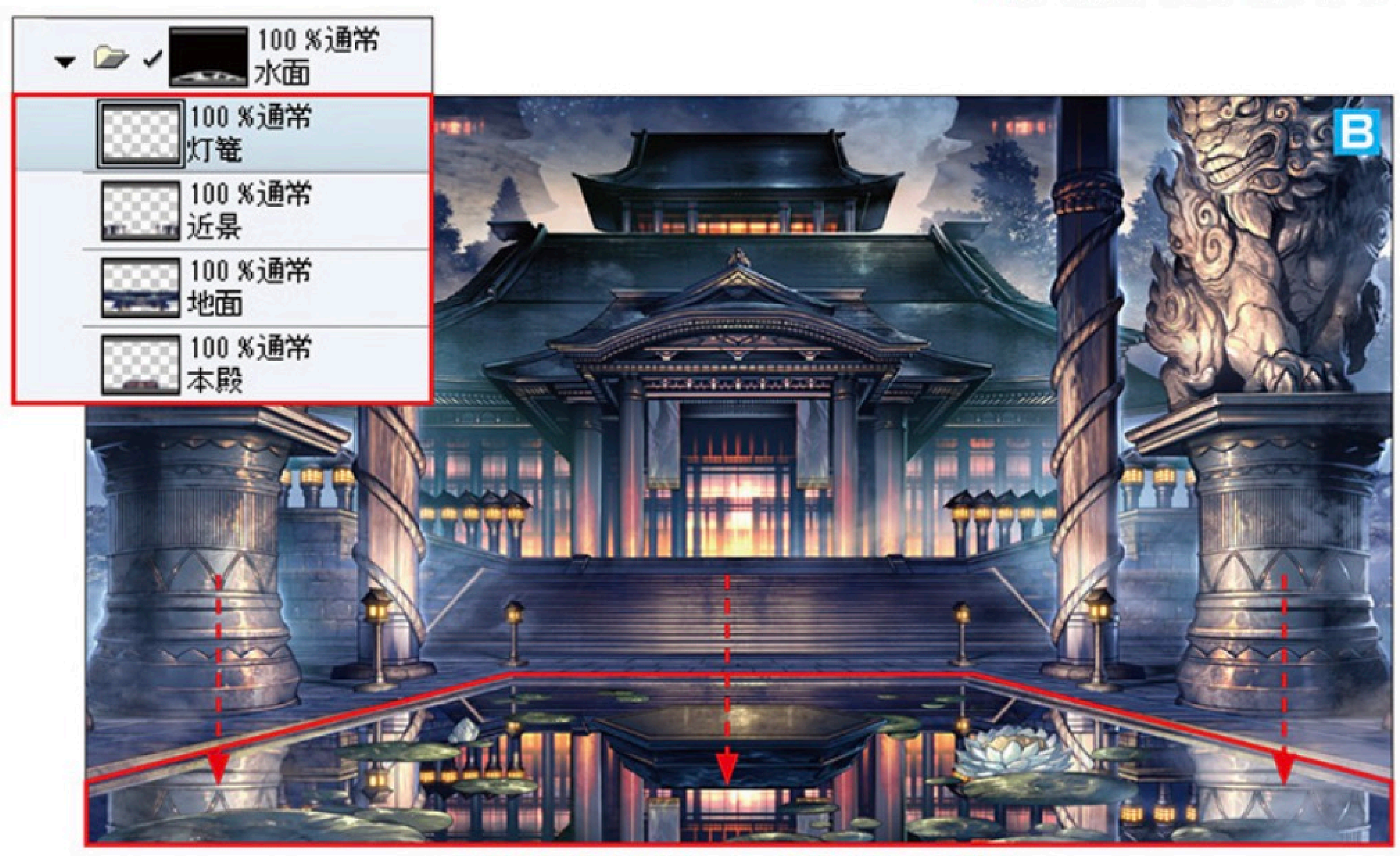
※青い部分がマスクされている

A レイヤーマスク（P.17）で池の水面部分のみの範囲を作ったレイヤーフォルダーを作成し、その中で作業していく。

B **A** で作成したレイヤーフォルダーの中に、灯ろうや狛犬、階段や本殿などの水面に映るであろうモチーフを、コピーして統合し、上下反転して配置する。パースに合わせて配置を調整するが、そこまで厳密にする必要はなく、大体の見た目の印象で決める。厳密にしすぎると、水面というよりは鏡のようになってしまうので気をつける。

C グラデーションで水面の反射を表現し､同時に色味も整える。

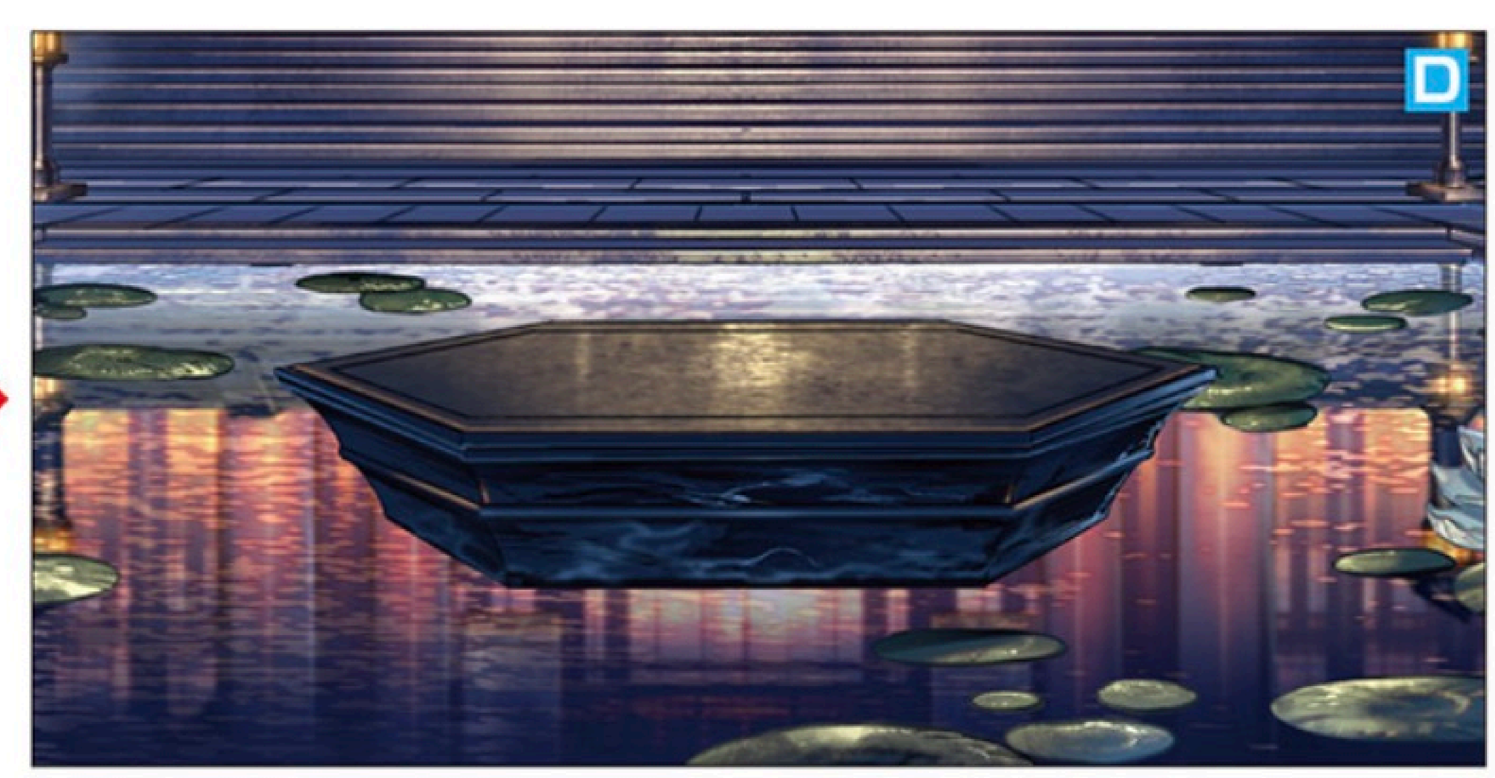
D 「川面」写真テクスチャを使って水面のきらめきを追加する。



周囲の景色をコピーし、反転して配置する

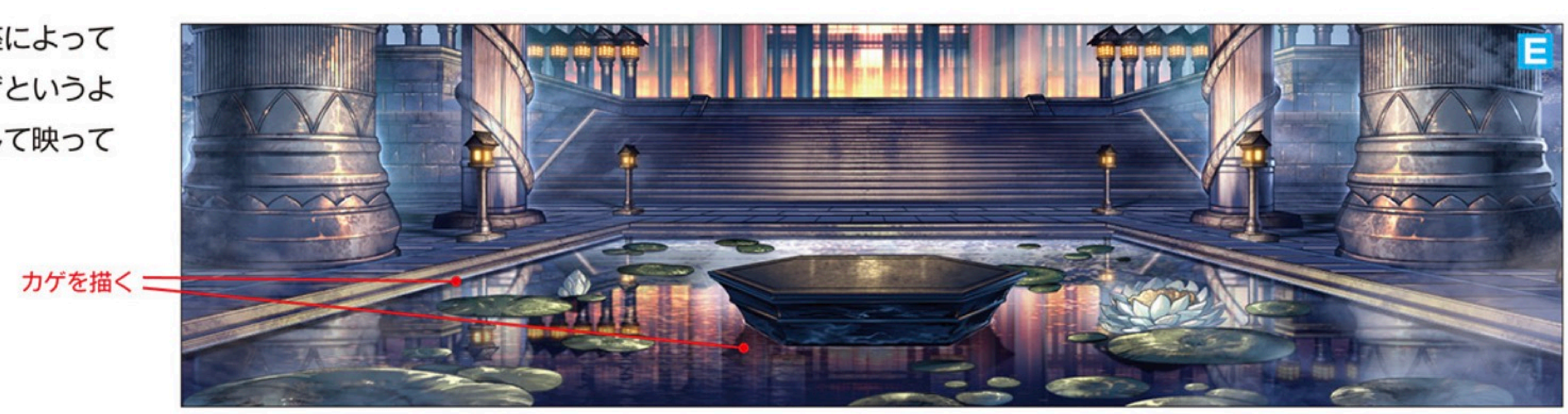


水面にグラデーションをかける



水面のきらめきを表現する

E フチの段差や中央の台座によってできるカゲを描く。カゲというよりはシルエットが反射して映っているようなイメージ。



8 キャラやエフェクトの追加

8-1 中央にキャラを描く

エフェクト配置の基準となるキャラを描きます。

A キャラは目立つように、固有色を周囲よりも明るくしている。光やカゲの色はほかと同じにしている。



東洋らしさのコツ

今回は神社なので、キャラも日本らしい格好にしました。
髪の色は黒のほうが日本をイメージしやすいのですが、それだと色が沈んで目立たなくなってしまうので、あえて青色にしています。
服は、神官と巫女を合わせたようなデザインにしています。単に和服すぎてしまうとファンタジー感が薄れてしまうので、裾の部分に丸い意匠を凝らしたり、女性らしい曲線を強調するような服になりました。

8-2 エフェクトの素材を作成する

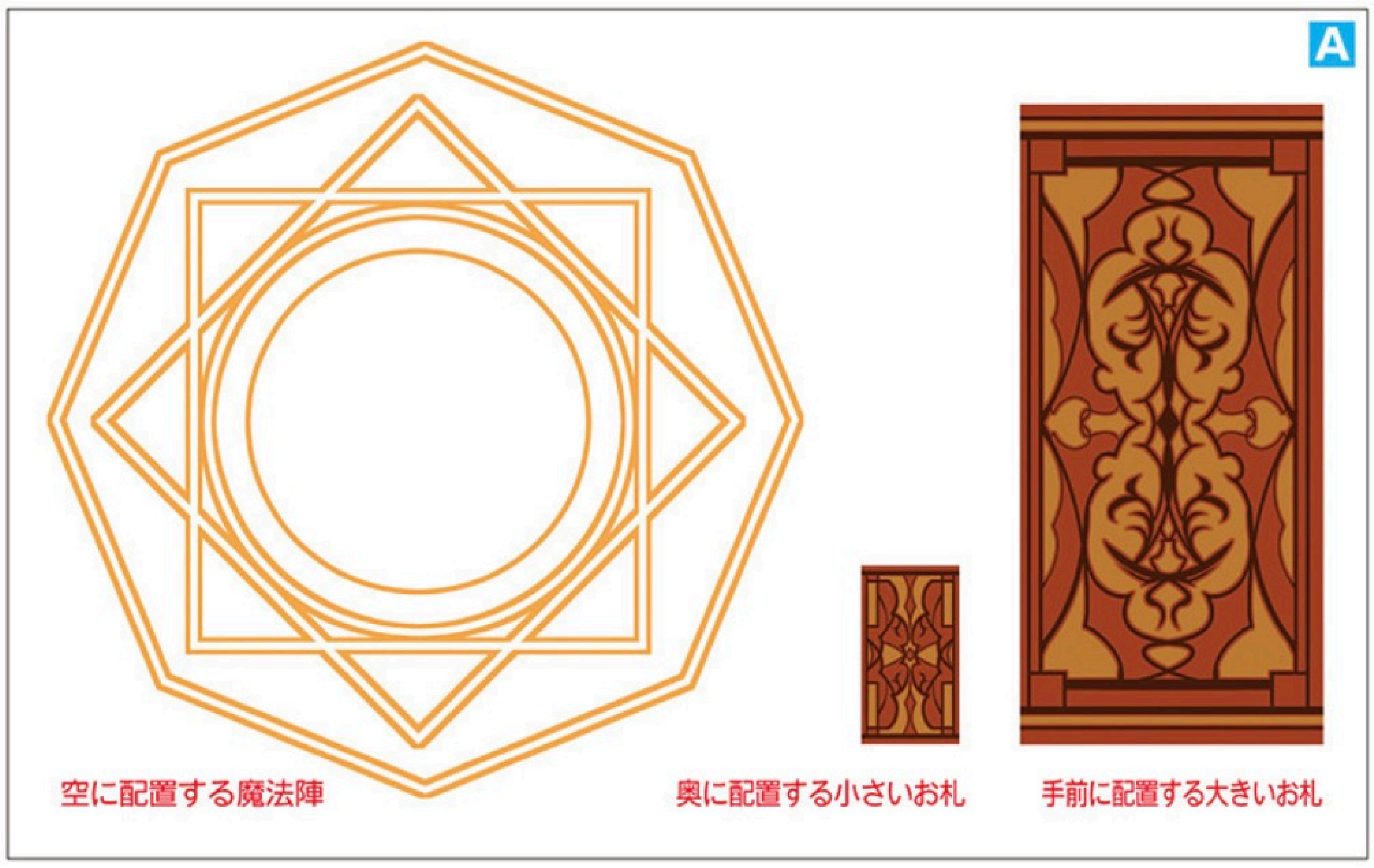
ここから、キャラを中心としたエフェクトを追加していきます。
まずは、お札や魔法陣といった素材を作成します。

A 別のキャンバスに、エフェクトとして配置する素材を作成する。「TF メイン」ブラシで描いている。

B お札は、均一に並べたデータを作成する。

◎ POINT ◎ レイヤーを保持する

このときお札を構成しているレイヤーは保持したままにしておきます。
後ほど個別に色調調整したり、抜き出して使ったりするためです。





8-3 作成した素材を配置する

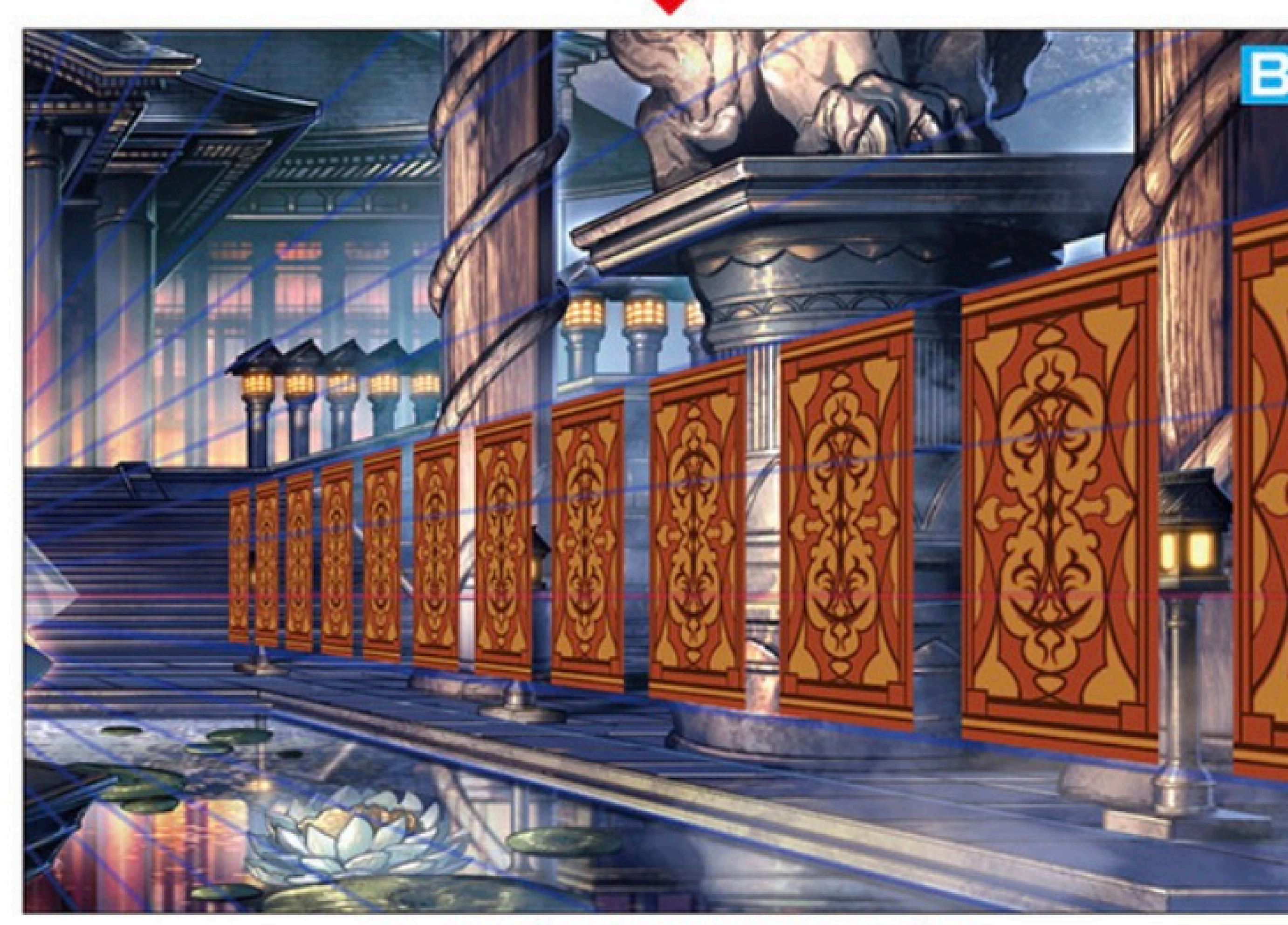
大きいお札をキャラの左右、小さいお札をキャラの奥、魔法陣を空の中央に配置していきます。

A 「8-2 の B」で均一に並べたお札を、コピーして配置する。

B ［編集］メニュー→［変形］→［自由変形（P.16）］で配置したお札をパースに合わせて配置する。

C お札は、まずは片方の半面にだけ配置し、コピー＆ペーストで反転して対称に配置する。



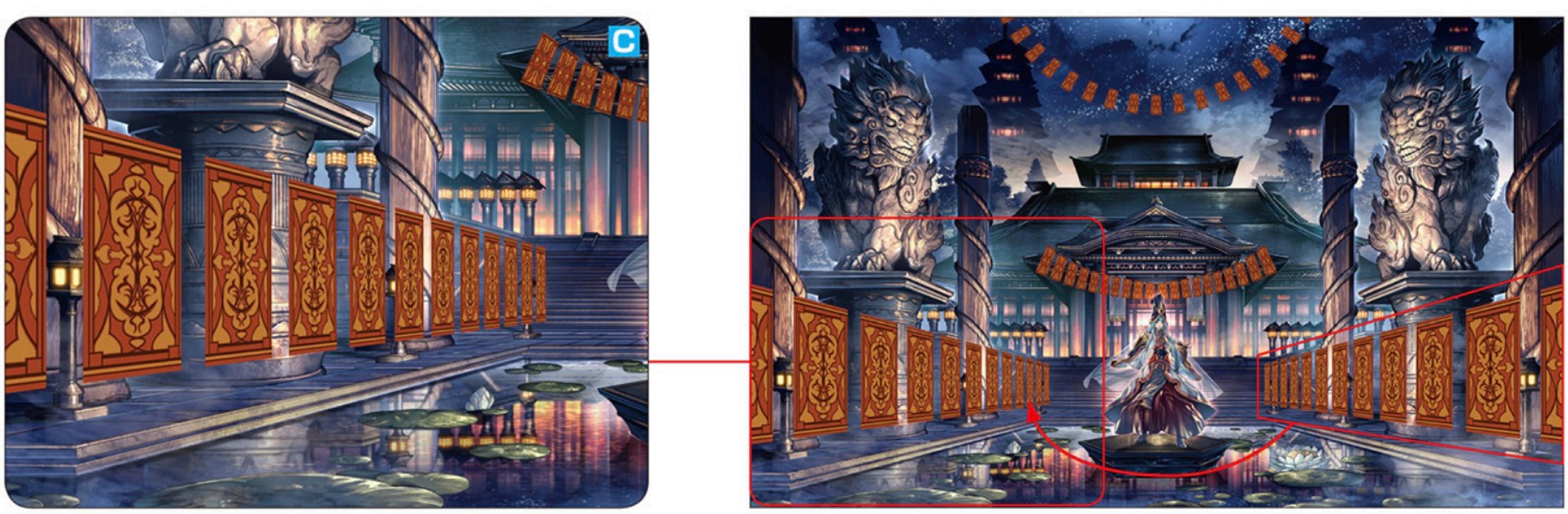


パースに合わせて変形して配置する

◎ POINT ◎ レイヤーフォルダーのコピー

レイヤーフォルダーごとコピーすれば、中身のレイヤー構成もそのままコピーできます。

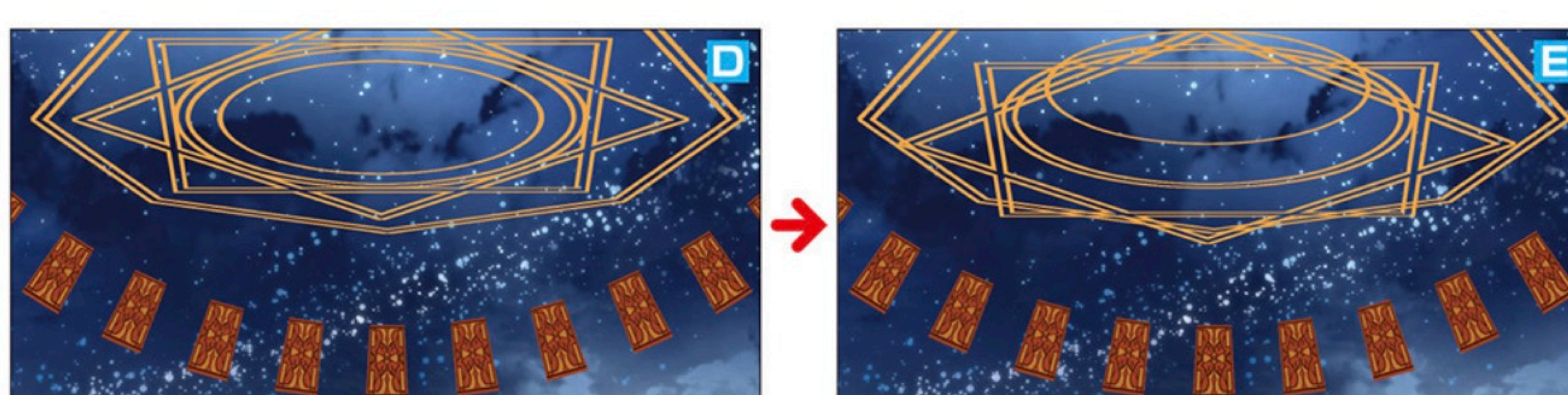




コピー反転して配置する

D 上空の魔法陣も各部のレイヤー構成を保持したままパースに沿って配置する。

E 魔法陣の各部を上下にずらし、積層型にすると、立体感が生まれる。



8-4 エフェクト素材を発光させる

配置させたエフェクト素材を発光させていきます。左右のお札を例に解説します。

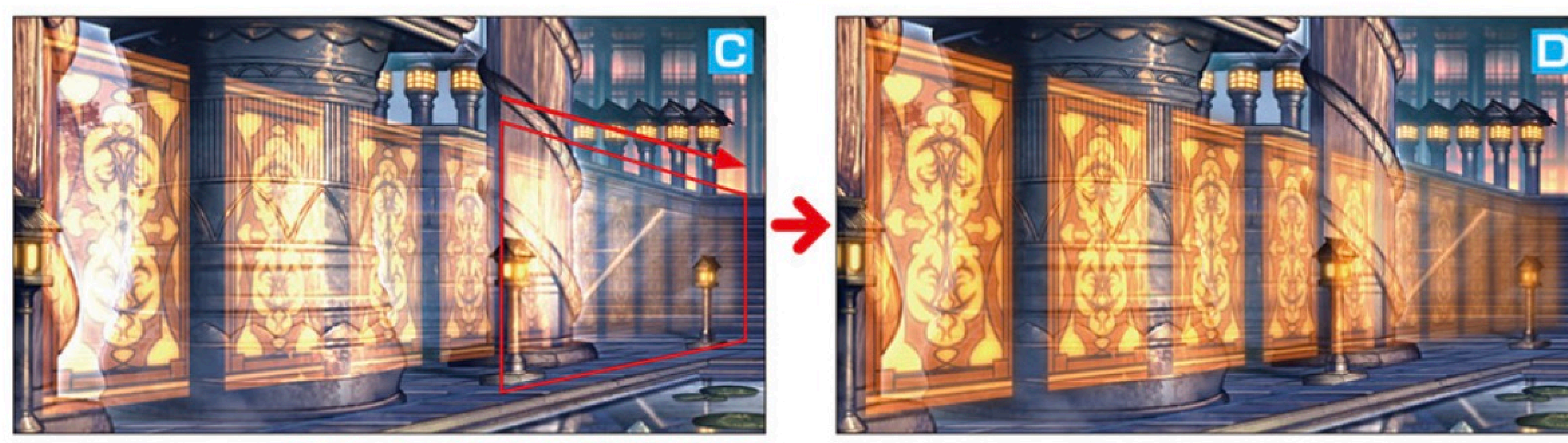
A 配置したお札のレイヤーフォルダーの合成モードを「加算（発光）」に変更する。

B 風景との兼ね合いを考えながら、お札を構成しているレイヤーの色調を調整する。さらに、柄の色の薄い部分を個別にコピーし、ぼかしてから「加算（発光）」レイヤーで重ねる。

C 奥のほうに黒色でグラデーションをかける。これにより、光の減衰を表現できる。

D お札のレイヤーフォルダーの下にお札の選択範囲から作った半透明のレイヤーを作成し、強めに［ガウスぼかし］をかける。これにより、発光のボケおよび輪郭の表現ができる。





グラデーションで光の減衰を表現する

8-5 仕上げる

全体的に細かい描き込みや色の調整をして仕上げていきます。

A キャラの右手と水面の反射部分のお札を追加する。
大気中のチリやかすみを表現するため、「TF テクスチャ」「TF 蛍」ブラシでぼかした汚しを入れる。
合成モード「オーバーレイ」や「スクリーン」、コントラストの調整で色味を整える。
最後に、［レイヤー］メニュー→［表示レイヤーのコピーを結合］で１枚に画像が統合されたレイヤーを作成し、［フィルター］メニュー→［シャープ］→［シャープ］をかける。これで細部のディテールが強調される。



あとがき

ここまでお読みいただきありがとうございました。

「東洋」縛りとはいえ、かなりバラエティに富んだ内容になっていたのではないでしょうか。
実際に制作の際も元となるモチーフが多すぎて詰め込むのに苦労した記憶があります。
そのごった煮具合もファンタジー感を出す要因となるので、お読みいただいた皆様にも本書からさまざまな要素を引き出し、咀嚼していただけると嬉しいです。

藤ちょこさんの描き方は自分とはまったく違うアプローチで打ち合わせの段階から大変勉強になりました。
とくにイラストは人に「見せる（魅せる）」モノであるということを強く諭された気分です。
自分は「描く」ことに偏住するきらいがあるので……。
あと女の子を可愛く描くのは本当に大事ですね………！！　本当にね！！！
そしてそれにより背景も引き立ち、それによりキャラクターももっと引き立つという……なるほど……。

その辺りも悔い改め、今後の活動に活かしていこうと思っています。もしそれを披露できる機会が来たら嬉しいです。



本書をひととおり読んで、おもしろいなあと思ったのは、私とゾウノセさんとでイラストの描き方が全く違うところです。

ゾウノセさんの、理論立っていて無駄のないイラストの組み立て方は、感覚的に描いて迷走することが多い私としてはとても参考になる部分が多く、「ファンタジー風景の描き方」とあわせて深く読み込んでいきたいと思っています！

同じようなテーマで描いていても、描き方や考え方に違いが出ていて、その違いを楽しめるのも本書の魅力のひとつじゃないかと思います。

とくに初心者の方は、技法書を読んで「こういうふうに描かなくちゃ！」と考えがちですが、実はイラストの描き方には正解も間違いもなくて、イラストを描く人の数だけ、それぞれベストな描き方や考え方が存在します。

本書に書かれているのは、あくまでも筆者のイラストを表現するために、最適な描き方というだけなので、参考にできるところは参考にしつつ、自分なりのイラストの描き方を探っていってほしいなと思います。



索引

著者紹介

ゾウノセ

多摩美術大学日本画科修士課程修了。ゲーム会社でのアートデザイン業務を経て、現在フリーランスで活動中。
ゲーム「神撃のバハムート」「Shadowverse」（株式会社 Cygames）、「御城プロジェクト:RE ～ CASTLE DEFENSE ～」（株式会社 DMM.com ラボ）などのソーシャル、ブラウザゲームのイラスト制作、アニメ「バックワールド」「コング／猿の王者」の背景デザインなどを手掛ける。2017 年は専門学校の非常勤講師としても勤務中。
著書に「動きのあるポーズの描き方 東方 Project 編 東方描技帖」(玄光社)、「ファンタジー風景の描き方 CLIP STUDIO PAINT PRO で空気感を表現するテクニック」「フォトバッシュ入門 CLIP STUDIO PAINT PRO と写真を使って描く風景イラスト」（ホビージャパン）がある。

Web　http://zounose.jugem.jp/
Twitter　https://twitter.com/zounose

藤(ふじ)ちょこ

千葉県出身、東京都在住のイラストレーター。
ライトノベルの挿絵や、ソーシャルゲーム、TCG イラストなど幅広いジャンルで活動中。
専門学校を中心としたライブペイントイベントも定期的に行っている。
初の商業画集『極彩少女世界』が、BNN 新社より発売中。

Web　http://www.fuzichoco.com/
Twitter　https://twitter.com/fuzichoco

角丸(かどまる)つぶら

物心ついてからずっとスケッチやデッサンに親しみ、中学と高校では美術部部長を務める。実質はマンガ研究会兼ガンダム懇談会と化していた美術部と部員を守護し、現在活躍中のゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。自身は東京芸術大学美術学部で映像表現や現代美術全盛の中、油絵を学ぶ。
「カード絵師の仕事」「ロボットを描く基本」「人物を描く基本」「人物クロッキーの基本」の編集や、「萌えキャラクターの描き方」「マンガの基礎デッサン」シリーズの監修など、国内外 100 冊以上の技法書制作に関わっている。

スタッフ

- デザイン・DTP …… 広田正康
- 編集…………………… 難波智裕［レミック］
- 企画…………………… 久松 緑［ホビージャパン］　谷村康弘［ホビージャパン］

東洋(とうよう)ファンタジー風景(ふうけい)の描(えが)き方(かた)

CLIP STUDIO PAINT PRO/EX 空気感のある背景&キャラのなじませ方

2017 年 9 月 30 日　初版発行

著者　ゾウノセ　藤ちょこ　角丸つぶら
発行人　松下大介
発行所　株式会社ホビージャパン
〒 151-0053　東京都渋谷区代々木 2-15-8
電話　03-5354-7403（編集）
電話　03-5304-9112（営業）
印刷所　大日本印刷株式会社

ISBN978-4-7986-1537-0 C2371

ISBN978-4-7986-1537-0
C2371
9784798615370
1922371022001

